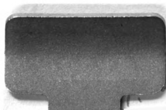
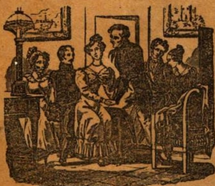
NOUVEAU MANUEL COMPLET DES JEUX DE SOCIETE, ...

Élisabeth Félicie Bayle Mouillard



ENCYCLOPÉDIE-RORET.

JEUX
DE SOCIÉTÉ.



PARIS.
LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, N° 10 BIS.

ENCYCLOPÉDIE-RORET.

JEUX DE SOCIÉTÉ.

AVIS.

Le mérite des ouvrages de l'*Encyclopédie-Roret* leur a valu les honneurs de la traduction, de l'imitation et de la contrefaçon. Pour distinguer ce volume, il portera, à l'avenir, la signature de l'Editeur.

MANUELS-RORET.

NOUVEAU MANUEL COMPLET

DES

JEUX DE SOCIÉTÉ,

RENFERMANT

TOUS LES JEUX QUI CONVIENNENT AUX JEUNES GENS
DES DEUX SEXES,

Tels que Jeux de Jardins, Rondes, Jeux-Rondes, Jeux publics, Jeux de Salon, Jeux préparés, Jeux-Gages, Jeux d'attrape, d'action, Charades en action : Jeux de mémoire, Jeux d'esprit, Jeux de mots, Jeux-Proverbes, Jeux-Pénitences, et toutes les Pénitences appropriées à ces diverses sortes de Jeux;

AVEC DES POÉSIES FUGITIVES,

Enigmes, Charades, Narrations, Exemples d'Improvisation et de Déclamation, la plupart inédits;

Et suivi d'un Appendice contenant tous les Jeux d'enfants.

Par **Madame CELNART.**

NOUVELLE ÉDITION,

Revue, corrigée et augmentée de plusieurs Jeux nouveaux.



PARIS,

A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,

RUE HAUTEFEUILLE, 10 BIS.

1846.

PRÉFACE.

Voici un Manuel qui a la prétention d'être utile et agréable à tout le monde : il paraît bien sûr de son fait; voyons jusqu'à quel point ses prétentions sont fondées.

Je ne m'arrêterai pas à démontrer combien le recueil de tous les jeux de société est précieux pour la jeunesse, sous les rapports de la gymnastique, de l'usage du monde et de l'instruction. Qui ne sait que c'est en jouant aux barres, au cerceau, à la balle, etc., que les écoliers prennent l'exercice nécessaire au développement du corps? qu'en se livrant, sous les yeux de ses parents, à de petits jeux choisis, une jeune personne surmonte ce pénible et ridicule embarras qu'elle a contracté loin du monde; qui ne sait qu'alors, sans être stimulée par la vanité, elle apprend à répondre sans gaucherie, à chanter sans contraindre les gens à la prier malgré eux, à saisir l'occasion de dire des choses agréables sans affectation et sans fadeur? qui ne sait, enfin, que les jeux d'esprit exercent la mémoire, épurent le langage, animent l'élocution, forcent les idées à se fixer sur une multitude d'ojets relatifs à la mythologie, aux lettres, à l'histoire, aux sciences naturelles, tels que les *Métamorphoses*, le *Roman impromptu*, l'*Avocat*, la *Forêt*, etc., etc.? Combien de grandes demoiselles, de dames et même de jeunes gens auraient besoin que les jeux innocents leur servissent de répétiteur!...

Il est encore une autre classe à laquelle le *Manuel complet des Jeux* sera d'un grand secours : c'est celle de toutes les maîtresses de maison, tant de la ville que de la campagne. Ces dames savent quel est le supplice d'entretenir une nombreuse assemblée, ou de condamner les jeunes gens à rôder, à parier autour de quelques tables d'écarté ou de bouillotte, en d'autres termes, à tuer le temps et leur bourse; tandis que les jeunes personnes, assises tristement dans un coin du salon, sont réduites à chuchoter entre elles, et à considérer de combien d'instants la pendule avance le signal du départ. A la cam-

pagne, sans la ressource des petits jeux, il faut promener ses hôtes jusqu'à satiété, et leur faire intérieurement, au milieu de leurs éloges, maudire les boulingrins, les parcs, les jardins anglais, et surtout les propriétaires.

Les personnes qui sont dans l'usage de recevoir spécialement un jour de chaque semaine, savent ce que deviennent, au bout de quelque temps, leurs soirées dansantes ou musicales, par la répétition forcée des mêmes danses et des mêmes morceaux de musique. On ferait donc bien de consacrer à peu près le tiers de ces soirées aux jeux de société, afin que l'attrait de la variété, le soutien, l'âme du plaisir, rendît plus piquants à la fois les jeux, la musique, la danse.

Outre la ressource qu'il offrira aux maîtresses de maison, le *Manuel des Jeux* rendra encore un éminent service à une foule de personnes d'une fortune médiocre et d'une humeur sociable, que les frais élevés qu'entraînent les cartes forcent à mener une vie sédentaire, quoiqu'elles aient le besoin et le goût de la société. Leurs travaux, dont rien ne rompt l'uniformité, leur deviennent à la longue insupportables : leur caractère s'aigrit, et la discorde s'établit dans leur intérieur, faute de quelques délassements. D'autre part, les réunions de petits jeux n'exigent pas une grande recherche de toilette, et les mères sensées pourront procurer des amusements à leurs filles, sans craindre de les exposer aux vertiges du luxe et de la vanité.

Une autre considération en faveur des Jeux de Société : il faut convenir que, pour des gens assis pendant tout le jour à écrire et à calculer (car la plupart des hommes sont occupés de la sorte), c'est un étrange délassement qu'un jeu qui exige la même attitude, la même tension d'esprit, et qui, de plus, commande impérieusement que l'on dissimule le dépit que l'on ne manque pas d'éprouver en perdant. Aussi l'habitude des jeux de cartes ne fait-elle qu'ajouter à la fatigue physique et morale des personnes occupées; et chez les gens oisifs, elle peut dégénérer en passion. Au contraire, les mouvements divers des jeux de société, leur variété, les idées gracieuses et folâtres qu'ils inspirent, tout se réunit pour en faire de véritables distractions. Les baisers qu'ils permettent ne sauraient effaroucher ni la pudeur, ni la prudence, puisqu'un baiser d'honnêteté, pris et donné devant de nombreux témoins, est souvent un acte de bienséance; cependant il est bon de ne les point multiplier, et les pénitences sont en si grande quantité, que rien ne sera plus facile.

Mais, me dira-t-on, croyez-vous que les soirées de petits jeux échapperont seules à la monotonie qu'amène l'usage fréquent? Oui, si l'on sait varier agréablement les jeux d'action, de mémoire, d'esprit; si on diversifie les pénitences; si on a soin de les assortir aux dispositions connues des joueurs; si l'on quitte un jeu avant qu'il soit épuisé; si l'on fait attention à la nature de ceux qui ne doivent être joués que quelques instants; enfin, si on les coupe de temps en temps par des charades en action, des proverbes, des rondes, quelques contredanses sans apprêt, dont une pianiste de l'assemblée marque la cadence, ou de simples jeux de cartes où l'on joue peu de chose, et beaucoup de monde à la fois, comme le vingt et un, la loterie, etc.

Il est bien entendu que les jeunes gens partagent les jeux de société; mais, dans les réunions qu'ils forment entre eux, soit à la campagne, soit chez les traiteurs dont la salle à manger est suivie d'un jardin, ils se livrent à des jeux gymnastiques particuliers dont la compagnie des dames leur interdit l'usage. Ces jeux sont: les *balles* de plusieurs sortes, la *longue-paume*, la balle-en-long, le mail, le ballon, les patins, les traîneaux, les quilles, le siam, etc., et quelques autres dont nous donnerons la description.

Les fêtes de famille, celles de village, que l'on se plaît, en diverses circonstances, à donner dans les châteaux, exigent que nous entretenions nos lecteurs de plusieurs jeux publics, tels que les jeux de bague, mâts de Cocagne, joûtes, courses, etc.

Parmi les jeux que j'indique aux grandes personnes, il n'y a pas mal de jeux d'enfants; mais cela ne peut suffire pour l'enfance, dont les amusements, gradués selon l'âge, choisis suivant le sexe, sont si multipliés: ils réclament un traité à part, et nous le leur accorderons.

Voici maintenant les divisions et subdivisions du *Manuel complet des Jeux*, qui, nous l'espérons, justifiera son titre.

Il comprend d'abord, 1° les jeux de jardins; 2° les jeux de salon. Dans les premiers, que l'on joue à la campagne, en plein air, sont contenus les rondes, les jeux-rondes, qui tiennent à la fois de la nature des uns et des autres; les jeux d'action, les jeux préparés, tels que le *diable*, l'*émigrant*, etc.; les jeux des jeunes gens, les jeux publics, une description des montagnes russes et autres que l'on peut aisément introduire en diminutif dans les parcs. 3° Les jeux de salon. Cette seconde série comprendra les jeux-gages qui se rapprochent le plus des

jeux d'enfants, et ne sont propres qu'à fournir les moyens d'ordonner des pénitences; les jeux d'attrape, la plupart d'assez mauvais ton, mais qui par fois sont plaisants, et qu'il faut ajouter pour ne rien omettre; les jeux d'action, de mémoire, d'esprit : comme ces derniers jeux exigent des exemples, leur description sera entremélée de pièces fugitives, de morceaux de poésie ou choisis chez nos meilleurs auteurs modernes, ou pris dans mes ouvrages inédits, non, certes, que je les croie susceptibles de servir de modèle, mais parce que, selon moi, le principal mérite d'un recueil de jeux est de renfermer le plus possible de choses nouvelles; et les bonnes citations ont été tant de fois citées, qu'il ne faut point courir la chance de les citer de nouveau : viennent ensuite les jeux de mots, les charades en action et les jeux-proverbes. 4° Les pénitences, et d'abord les jeux-pénitences, qui peuvent servir à la fois à faire donner des gages et à les gagner; les pénitences d'action, de mémoire, d'esprit; division qui, plus assortie à celle des jeux, me semble devoir obtenir la préférence sur l'ancienne classification de pénitences *agréables* et *désagréables*. 5° Les jeux d'enfants, sous le titre d'*Appendice*. Ces derniers jeux seront d'abord partagés en jeux de la première enfance et de la première adolescence; dans l'une et l'autre série, on trouvera les jeux propres aux garçons, les jeux qui conviennent aux filles, et ceux qui sont communs aux enfants des deux sexes : il y a même encore une autre subdivision sous-entendue, car je ne désespère pas que cet Appendice enfantin ne soit quelquefois consulté par des joueurs raisonnables.

Ce Manuel contiendra donc tout ce que renferment les livres publiés généralement sur *la gaie science moderne*, tous les jeux de tradition, même les jeux populaires, et un très-grand nombre de jeux connus à peine de quelques sociétés, car ma haute expérience en ce genre m'a permis de rassembler tous ces amusements divers. Je puis donc affirmer que l'on ne pourrait trouver un recueil plus *complet*. Puissent mes lecteurs dire avec la même conviction que l'on ne saurait en lire un plus agréable : je puis former ce vœu sans être accusée d'orgueil; comme je ne suis pas gâtée par le sort, mes souhaits sont rarement animés par l'espérance.

VI

NOUVEAU MANUEL

COMPLET

DES JEUX DE SOCIÉTÉ.



PREMIÈRE PARTIE.

JEUX DE JARDINS.



CHAPITRE PREMIER.

RONDES.

Les rondes sont à la fois la danse la plus naturelle, la plus ancienne et la plus gaie. Les jeux de l'enfance, les théories de la Grèce, les sauts, les éclats joyeux que nos danseurs et danseuses du bon ton ne se permettent qu'aux rondes, justifient pleinement mon assertion. Toutes les mains unies, tous les pieds en cadence, toutes les bouches répétant le même refrain : ces tours multipliés, ces airs enjoués, ces pantomimes faciles et rapides, les baisers qui les suivent ordinairement, tout se réunit, selon moi, pour rendre les rondes l'exercice de la franche et vive gaîté.

L'enjouement folâtre, le mouvement, la variété, voici toute la poétique des rondes : la gêne de la rime ne s'y fait guère plus sentir qu'une autre. On ne sera donc point surpris si je rapporte sans exception les rondes populaires, enfantines, un peu plus graves, caressantes ou réservées. Je n'exclurai absolument que celles qui pourraient exciter une autre rougeur que celle de la gaîté.

Tout le monde sait que, pour danser les rondes, on place alternativement un monsieur et une dame, ou l'on forme un

grand rond, en nombre indéterminé, et que très-souvent, surtout lorsqu'on est beaucoup de danseurs, les messieurs tournent le dos au centre du rond. De cette manière, en tournant, ils peuvent resserrer la chaîne en s'avançant dans le milieu du rond, et, de plus, ils se trouvent en face des dames. Cet arrangement est aussi plus agréable à l'œil du spectateur.

Toutes les rondes où chaque personne doit à son tour donner un baiser, ou exécuter une pantomime, exigent qu'un des membres de la dansante assemblée soit élu *maître* ou *maîtresse*. En vertu de cette qualité, il fait passer à sa gauche tous les danseurs, à mesure qu'ils remplissent leur mission : ce dignitaire ne passe lui-même que lorsqu'il ne reste plus personne à faire passer de sa droite à sa gauche ; et la ronde est terminée. Sans cette précaution, on courrait risque d'omettre quelqu'un, ou de faire des répétitions.

Quoiqu'on danse souvent, pendant l'hiver, les rondes dans les appartements, elles doivent commencer la série des jeux de jardin, car c'est surtout à la campagne qu'elles sont en usage.

RONDES A BAISERS.

PREMIÈRE RONDE.

L'oseille.

L'autre jour plantant de l'oseille,
J'ai rencontré mon berger.
Qui m'a dit tout bas à l'oreille :
Je voudrais vous embrasser.

Ah vraiment ! la drôle de mode !
Ce berger-là n'est point sot ;
Il nous apprend la méthode
De nous aimer comme il faut.

(En s'adressant à une dame.)

Madame, entrez dans la danse :
Regardez-en la cadence,
Et puis vous embrasserez
Celui que vous aimerez.

La personne qui tient la main droite du maître de la ronde est celle que l'on invite par ces mots : elle entre dans le rond dès qu'on s'adresse à elle, et va présenter sa joue à un des

danseurs : elle passe ensuite à la gauche du maître. Le couplet se répète, et pour tout changement on dit : *Monsieur entrez, etc., et embrassez celle que vous aimerez.* Dorénavant nous indiquerons dans le chant même les petits changements à faire.

DEUXIÈME RONDE.

Les Rameaux.

Nous n'irons plus au bois,
Les rameaux sont coupés.
La belle que voilà
(*On désigne une dame à gauche du maître.*)
Les ira ramasser.
(*Le monsieur placé près de cette dame :*)
J'entends le tambour qui bat,
(*Tout le monde frappe des mains.*)
La dame.
Maman qui m'appelle.
En chœur.
Eh ! vite dépêchez-vous,
Embrassez la plus belle.

Les personnages désignés s'embrassent et passent à droite : on recommence le couplet pour un nouveau couple, et ainsi de suite jusqu'à la fin.

TROISIÈME RONDE.

Les Mariages.

1[er] COUPLET.

Eh ! qui marierons-nous ? eh ! qui marierons-nous ?
Mademoiselle, ce sera vous :
(*En désignant une dame.*)
Entrez dans la danse :
(*La dame entre dans le milieu du rond.*)
J'aimerai qui m'aimera, j'aimerai qui m'aime.

2[e] COUPLET.

Eh ! qui lui donnerons-nous ? eh ! qui lui donnerons-nous ?
Mon beau monsieur, ce sera vous :

(*On désigne un monsieur.*)

Entrez dans la danse :
J'aimerai qui m'aimera, j'aimerai qui m'aime.

3ᵉ COUPLET.

Amants, embrassez-vous ; amants, embrassez-vous ;
(*Le couple s'embrasse.*)
Embrassez-vous encore un coup.
(*Il recommence.*)
Grâce au jeu d'amourette ;
J'aimerai qui m'aimera, j'aimerai qui m'aime.

Ce couplet fini, les deux époux reviennent dans le rond, et on recommence pour un autre couple.

QUATRIÈME RONDE.

L'envoyé de Cythère.

Je suis envoyé de Cythère,
Pour marier tous les amants ;
Sans contrat, ni sans notaire,
Je les unis à l'instant.
Si vous aimez le mariage,
Entrez dans le rond, et choisissez.
(*Un monsieur ou une dame entre dans le rond.*)
Donnez un baiser pour gage,
Et le contrat sera passé.

On chante ce couplet pour chaque personne, qui embrasse celle qui lui convient le mieux. Il arrive souvent que certains personnages privilégiés attirent tous les baisers ; mais la politesse commande que chacun ait à peu près sa part.

CINQUIÈME RONDE.

La Moitié.

Il est arrivé querelle,
Parmi les bergers des champs :
Entre l'aimable Isabelle,
Et Tircis son jeune amant.
Ils ont fait la paix ensemble
Par un baiser d'amitié.
Monsieur (ou madame) faites-en de même ;
Moi, j'en retiens la moitié.

Comme à l'ordinaire, ce couplet se répète pour chaque danseur ou danseuse, qui doit embrasser son voisin de droite sur les deux joues, et sur une seulement la personne qui se trouve à sa gauche. Le maître se trouve ainsi recueillir un grand nombre de baisers. On peut éviter cet accaparement en établissant un maître ambulant, c'est-à-dire donner la *moitié* au danseur qui précède un nouveau couple distributeur de baisers.

SIXIÈME RONDE.

A moi! à moi!

Pour amuser tout le monde,
Il nous faut danser une ronde :
Allons, monsieur (ou madame), faites votre choix,
Et surtout revenez à moi,
A moi! à moi!

La personne entrée dans le rond, dès qu'on l'apostrophe, y fait quelques tours, semble hésiter : chacun s'avance vers elle en répétant : *à moi! à moi!* Quand elle a choisi, on reprend, tandis qu'elle prend sa place à gauche :

Pour amuser tout le monde,
Il nous faut danser une ronde.

Il est inutile d'ajouter que l'on continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

SEPTIÈME RONDE.

La Déclaration.

On dit, monsieur, que vous êtes
Amoureux d'une beauté ;
Si vous aviez la bonté
De nous la faire connaître,
En donnant un doux baiser
A celle que vous aimez.

Le monsieur à qui l'on s'adresse entre dans le rond dès le premier vers, embrasse la demoiselle qui lui convient le mieux, et passe à gauche du maître; dès qu'il a pris sa place, on parle ainsi à la demoiselle restée à droite :

Et vous, charmante bergère
Qui tyrannisez les cœurs,
Cessez, cessez vos rigueurs;

Ne soyez plus si sévère :
Embrassez le serviteur
Qui sut toucher votre cœur.

La demoiselle ayant obéi en quittant la chaîne dès qu'on l'a interpellée, et en présentant la joue au cavalier qu'elle préfère, on continue ainsi de suite en sautant et en chantant.

HUITIÈME RONDE.

La Confession.

AIR : *Du petit Capucin, woin-woin.*

C'était une bergère,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
C'était une bergère
Qui gardait ses moutons,
Ron, Ron,

Elle fit un fromage,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
Elle fit un fromage
Du lait de ses moutons,
Ron, ron.

Son chaton la regarde,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
Son chaton la regarde
Avec un air glouton,
Ron, ron.

Si tu y mets la patte,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
Si tu y mets la patte,
Tu auras du bâton,
Ron, ron.

Il n'y mit pas la patte,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
Il n'y mit pas la patte,
Il y mit le menton,
Ron, ron.

La bergère en colère,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
La bergère en colère
A tué son chaton,
Ron, ron.

Elle s'en fut à confesse,
Et ron, ron, ron, petit patapon;
Elle s'en fut à confesse,
Vers le père Grignon,
Ron, ron.

Ici on désigne de l'œil le père Grignon, et la bergère sort de la chaîne et va s'agenouiller, les mains jointes, devant le révérend de nouvelle date, en disant :

Mon père, je m'accuse,
Et ron, ron, ron, petit patapon;
Mon père, je m'accuse
D'avoir tué mon chaton,
Ron, ron.

(*Le monsieur qui fait père Grignon répond, en relevant sa pénitente:*)

Pour votre pénitence,
Et ron, ron, ron, petit patapon ;
Pour votre pénitence,
Nous nous embrasserons,
Ron, ron.

Après l'avoir embrassée, il lui prend les deux mains, et tourne avec elle en sautant au milieu du rond, qui saute et tourne en même temps : joli effet qui dédommage bien de l'insignifiance des paroles. Cette ronde est fort longue, car on recommence tout ce chant à chaque dame ; mais l'air est si drôle, et le *ron, ron* accompagne si bien les bonds des danseurs, que l'on ne s'en aperçoit pas.

NEUVIÈME RONDE.

Les Cousins.

Ne sommes-nous pas cousins, cousines,
Ne sommes-nous pas cousins trétous?
Embrassez-en une pour le tout :
Ne sommes-nous pas cousins, cousines,
Ne sommes-nous pas cousins trétous?

Quelques malicieuses variations se mêlent à cet unique couplet, et l'empêchent d'être monotone : ainsi, on a la liberté de dire à une dame : Embrassez-en trois, quatre, six ou même huit pour le tout; on porte même la licence jusqu'à dire :

Mademoiselle, embrassez le tout; et la pauvre cousine est obligée d'embrasser tous les cousins, c'est-à-dire tous les messieurs de la ronde. Mais elle a le moyen de se venger; quand elle ordonne ensuite (car il n'y a point de maître), elle peut dire à un monsieur : *Vous n'en embrasserez point du tout.*

DIXIÈME RONDE.

Le Médecin.

Le maître ou la maîtresse de cette ronde se nomme médecin. Ce docteur prend le bras de la personne placée à sa droite, la regarde d'un œil de compassion, lui tâte le pouls, et donne ainsi son ordonnance, que tout le monde répète en chantant :

Donne-moi ton bras que je te guérisse,
Car tu m'as l'air malade!
Car tu m'as l'air malade!
Lonla,
Car tu m'as l'air malade!

(*En lui désignant de l'œil une personne d'un autre sexe.*)

Embrasse monsieur (ou madame) pour te guérir.
C'est un fort bon remède,
C'est un fort bon remède,
Lonla,
C'est un fort bon remède.

Toutes les personnes de la ronde sont soumises à ce traitement, que le médecin sait rendre piquant par le choix de la panacée à laquelle il envoie son malade; quand tout le monde est guéri, le docteur passe sa science et sa dignité à la dernière personne qui a éprouvé l'efficacité de sa prescription, et devient malade à son tour pour tâter du doux remède.

ONZIÈME RONDE.

La Nouvelle Façon.

Le maître de cette ronde se nomme capitaine; ce doit être un homme, afin qu'il commande d'une voix forte. Le chœur ne répète que les refrains; chacun imite les mouvements du capitaine.

1.

Savez-vous comment l'on danse
A la nouvelle façon? (*bis.*)

(*On s'arrête.*)

Garde à vous! — Attention au commandement!

(En avançant la main droite.)

Une main (*et la gauche*), deux mains.
Et voici comment l'on danse
A la nouvelle façon. (*bis.*)

2.

Continuons cette danse
A la nouvelle façon. (*bis.*)
Garde à vous! — Attention au commandement!

(Il recommence les mouvements précédents; puis, en avançant le pied droit :)

Un pied (*et le gauche*), deux pieds.
Et voici comment l'on danse
A la nouvelle façon.

3.

Voyons encore cette danse
A la nouvelle façon. (*bis.*)
Garde à vous! — Attention au commandement!

(Avec les mouvements précédents)

Une main, — deux mains.
Un pied, — deux pieds.

(Embrassez à droite.)

Et voilà comment l'on danse
A la nouvelle façon.

4.

Il faut finir cette danse
A la nouvelle façon. (*bis.*)

(Avec les mouvements déjà indiqués, et très-vite.)

Une main, — deux mains.
Un pied, — deux pieds.

(Embrassez à droite; embrassez à gauche.)

Et voici comment l'on danse
A la nouvelle façon.

Cette ronde ne se recommence point, puisque tous les danseurs agissent simultanément en obéissant aux ordres du capitaine.

DOUZIÈME RONDE.

La Loi d'amour.

AIR : *De tambour*, ou *Cueillons la rose*, etc.

Du dieu de Cythère
Chantons les attraits en ce jour ;
Tout doit sur la terre
Céder à l'Amour :
Cédez à ses lois, aimable beauté ;
Dans la société
Ayez la bonté
De choisir un berger fidèle.
Du Dieu de Cythère, etc.

Lorsqu'on dit à une dame de se choisir un berger, c'est lui commander de donner un baiser à celui qu'elle veut élire ; dès qu'elle a fait son choix, elle rentre dans le rond, et l'on recommence tout de suite le couplet en tournant et sautant. On voit que, dans cette ronde, les dames seules sont invitées à donner des gages d'amour.

RONDES SANS BAISERS.

TREIZIÈME RONDE.

L'Avoine.

On pourrait appeler, en quelque sorte, ces rondes *rondes d'action*, car elles gagnent en mouvement ce qu'elles perdent en caresses.

1.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
Comme on sème l'avoine?
Mon père la semait ainsi ;

Tout le monde imite l'action de semer en étendant les bras dans le milieu du rond.

* Puis il se reposait ainsi :

(*On croise les bras d'un air nonchalant, puis on tourne sur soi-même en disant :*)

Un petit tour pour le lendemain.
Avoine! avoine! avoine!
Que le bon Dieu t'amène!

En commençant ces deux derniers vers, chacun reprend les mains de ses voisins, et l'on tourne en sautant. La pantomime du refrain, depuis le vers marqué d'un astérique, se répète aux couplets suivants.

2.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
Comment on coupe l'avoine?
Mon père la coupait ainsi;

(*On imite l'action de moissonner, en se penchant dans le milieu du rond et en étendant le bras droit de droite à gauche.*)

Puis il se reposait ainsi :
Un petit tour pour le lendemain.
Avoine! avoine! avoine!
Que le bon Dieu t'amène!

3.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
Comment on doit lier l'avoine?
Mon père la liait ainsi;

Les dames passent leur mouchoir ou schall au cou des messieurs, pour paraître lier des bottes d'avoine; les messieurs lient, de leur côté, l'avoine, en passant le bras autour du cou des dames.

Puis il se reposait ainsi, etc.

4.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
Comment on doit battre l'avoine?
Mon père la battait ainsi.

Alors les dames tombent à coups de poings sur les épaules de leurs voisins, pour enseigner le battage de l'avoine. Les cris, les ris que ce dénoûment excite ne permettent guère de terminer le refrain; mais, en revanche, les messieurs, bons chrétiens, se vengeant par des caresses de celles qui les battent, mettent souvent l'avoine au nombre des rondes à baisers.

QUATORZIÈME RONDE.

On ne peut pas toujours filer.

1er COUPLET.

L'autre jour, j'étais assise
A filer près de mon berger;

Ma mère est venue me dire
Que ce n'était pas sans danger.
Comment voulez-vous, comment voulez-vous,
Comment voulez-vous que je file?
On ne peut pas toujours filer.

Pendant le refrain, on file, c'est-à-dire que deux personnes du rond se lâchent la main; celle qui se trouve à droite s'arrête, et lève l'autre main qui tient celle de son voisin ; celui-ci l'imite, et leurs bras élevés, en s'arrondissant plus haut que leur tête, forment une arcade sous laquelle passent, en se baissant, la personne qui se trouve à gauche et moitié de la chaîne qui la suit. De cette manière, tout le monde se trouve dos à dos ; on danse ainsi pendant quelques moments, qu'indique la marche de l'air, puis le reste de la chaîne passe sous l'arcade, et l'on se remet en rond, en terminant le refrain.

2[e] COUPLET.

Ma mère ne fut pas partie,
Que mon berger vint m'embrasser;
Je ne l'ai dit à personne,
Qu'à monsieur notre curé.
Comment voulez-vous, etc.

3[e] COUPLET.

Il m'a donné pour pénitence
De souvent recommencer.
Ah! que c'était un brave homme
Que ce monsieur le curé!
Comment voulez-vous, etc.

4[e] COUPLET.

Si jamais je deviens reine,
Il sera mon aumônier :
Si mon berger devient pape,
Il aura un évêché.
Comment voulez-vous, comment voulez-vous,
Comment voulez-vous que je file?
On ne peut pas toujours filer.

Si l'on veut allonger la ronde, et avoir ainsi l'occasion de renouveler souvent les jolies passes du refrain, on reprend à chaque couplet les deux derniers vers du précédent, ce qui s'appelle *recorder*.

QUINZIÈME RONDE.

Foulons l'Herbe.

Foulons, foulons, foulons l'herbe.
Foulons l'herbe, elle reviendra.
Passez par ici, et moi par là.
Foulons, foulons, foulons l'herbe,
Foulons l'herbe, elle reviendra.

On chante les deux premiers vers en tournant et en sautant en rond : au troisième, le maître, s'arrêtant un moment, tend la main gauche à la dame qui est à sa droite, et la fait passer devant lui ; en même temps il tend la main droite à la dame qui suit ; tous les messieurs imitent ce mouvement, de telle sorte que les dames, qui tendent aussi alternativement la main droite et la main gauche, circulent en dedans du rond, de droite à gauche, tandis que les messieurs circulent en dehors, de gauche à droite. Il est essentiel d'observer de tendre toujours la main gauche à la droite qu'on vous présente, et la droite à la gauche. On fait ainsi deux tours, en répétant les trois derniers vers, et en les redoublant jusqu'à ce que chacun soit revenu à sa place. Alors le rond se reforme, on saute, et l'on retourne en reprenant :

Foulons, foulons, foulons l'herbe,
Foulons l'herbe, elle reviendra.

Pendant que l'on commence à reformer le rond, le maître fait passer à sa gauche la dame et le monsieur qui se trouvent à sa droite ; cette précaution est nécessaire pour prévenir la confusion. On recommence le couplet pour un nouveau couple, qui passera ensuite à la gauche, et ainsi de suite jusqu'à la fin. Mais tout cela n'est que la moitié de la ronde ; quand on a chanté pour toutes les dames, il faut chanter pour les messieurs. Alors une maîtresse agit en place du maître ; elle fait circuler les danseurs à leur tour, de droite à gauche, au dedans du rond, et les danseuses de gauche à droite, en dehors. On voit que c'est absolument l'opposé de la première partie de la ronde, mais c'est toujours par le même procédé.

SEIZIÈME RONDE.

Ramène tes moutons, bergère.

La plus aimable, à mon gré, (*bis*).
Je vais vous la présenter ; (*bis*).

Nous lui ferons passer barrière :
Ramène tes moutons, bergère,
Ramène, ramène, ramène donc
Tes moutons à la maison ;
Ramène, ramène, etc.

Dans cette ronde, la personne qui se trouve à la gauche du maître ou de la maîtresse, est celle à qui l'on adresse le premier vers, elle est dite *la plus aimable;* pendant ce vers et le suivant, l'on danse en rond, mais au troisième, le maître lui lâche la main, et formant une arcade, comme je l'ai expliqué dans la quatorzième ronde (*on ne peut pas toujours filer*), il s'avance un peu vers elle, ainsi que la personne qui lui aide à faire l'arcade ou *barrière.* Alors *la plus aimable* passe sous cette barrière, en se courbant un peu, et toute la chaîne des danseurs la suit, en tournant pour rejoindre le maître ; ce mouvement rapide, que l'on exécute en chantant le refrain, est du plus agréable effet ; *la plus aimable* passe à droite du maître, on se remet en rond, et l'on tourne et saute en recommençant le refrain.

A chaque danseur le maître doit varier l'épithète en l'assortissant au caractère et au sexe de la personne : les épithètes sont ordinairement flatteuses, comme la plus gentille, la plus gracieuse, la plus habile, la plus constante, etc. ; mais aussi elles peuvent être légèrement malicieuses, comme la plus coquette, la plus volage, la plus piquante, la plus sensible, etc. ; on a soin d'indiquer une qualité qui conserve la mesure du vers. Quand tous les danseurs sont passés, les deux qui sont à la droite du maître s'offrent à lui faire passer barrière, en lui donnant une épithète. Comme on a choisi le maître parmi les plus grandes personnes de la société, afin qu'il fournisse une haute barrière, l'hilarité est générale et souvent excitée lorsqu'il passe sous les petits bras que le hasard lui présente pour barrière. Le maître observera de ne point répéter les qualifications qu'il aura déjà données, même à d'autres personnes de sexe différent, et il n'hésitera point pour appliquer les épithètes ; car cela rendrait le jeu languissant : il fera une inclination respectueuse ou riante, selon les gens qu'il qualifiera, et présentera pour passer barrière.

DIX-SEPTIÈME RONDE.

Le Marchand d'Amours.

1er COUPLET.

En m'en revenant de Caen,
J'aime le chant du merle blanc ;

J'ai rencontré un marchand ;
Légère, légère, légèrement.
Lève le pied, bergère légère,
Lève le pied légèrement.

Ce refrain veut que chaque danseur saute légèrement et rapidement, en levant et avançant les pieds l'un après l'autre au milieu du rond.

2e COUPLET.

Que portes-tu là-dedans?
J'aime le chant du merle blanc,
Ce sont des amours que je vends,
Légère, légère, légèrement,
Lève le pied, etc.

3e COUPLET.

Combien les vends-tu le cent?
J'aime le chant du merle blanc,
Je les donne aux pauvres gens,
Légère, légère, etc.

4e COUPLET.

Mais aux riches je les vends,
J'aime le chant du merle blanc,
On me paie au bout de l'an,
Légère, légère, légèrement;
Lève le pied, bergère légère,
Lève le pied légèrement.

Si l'on veut allonger cette ronde, on la recorde, ainsi que je l'ai expliqué plus haut, à la quatorzième ronde.

DIX-HUITIÈME RONDE.

La Boulangère.

AIR : *De la Boulangère.*

La boulangère a des écus
Qui ne lui coûtent guère. (*bis*).
Elle en a, je les ai vus;
J'ai vu la boulangère, j'ai vu,
J'ai vu la boulangère.

Cette ronde, dont l'exécution paraît fort compliquée, est aussi facile que jolie, lorsqu'on a un peu d'habitude et d'attention : on commence à sauter en tournant pendant les trois

premiers vers; si l'on veut tourner davantage, on répète les deux précédents; à la fin du troisième tout le monde s'arrête, se quitte les mains, et un monsieur et une dame, se détachant de la chaîne, entrent dans le centre du rond; la dame est la *boulangère*, et le monsieur est son *soutien*. La dame s'élance en sautant vers le danseur qui la touchait lorsqu'elle était à la chaîne, le prend de la main droite par la main gauche, et le fait tourner rapidement au milieu du rond, deux tours, puis le quitte brusquement, et prend de la même manière son soutien demeuré au milieu du rond à l'attendre; le monsieur regagne sa place dès qu'il est libre, et le soutien demeure toujours au centre, attendant que la boulangère revienne à lui. La boulangère recommence à faire tourner chaque monsieur de la même manière, et chaque fois elle revient à son soutien : pendant ce temps, tout le monde chante les deux derniers vers, et les répète jusqu'à ce que la boulangère et son soutien aient terminé leur tâche. Il est important que le soutien soit toujours prêt, donne toujours la main gauche à la boulangère, et que tous deux agissent très-rapidement; s'ils mettent de la lenteur, le jeu, de très-joli qu'il est, devient traînant et monotone. Les personnes de la ronde doivent aussi répondre très-vite aux mouvements de la boulangère, et lui tendre toujours à temps la main gauche; on assortit la vitesse du chant à celle des exécutants. Quand la boulangère a fait tourner tous les messieurs, elle reprend, ainsi que son soutien, sa place dans la chaîne; on se remet en rond, et l'on tourne en chantant les deux premiers vers.

Toutes les dames font à leur tour cet exercice; vient ensuite celui des messieurs; alors les dames servent de soutien; le maître fait passer à sa gauche les couples qui ont tourné, afin qu'il n'y ait pas double emploi. Cette ronde est fort en usage à la campagne comme à la ville; il n'est presque pas de bal particulier qu'elle ne termine.

DIX-NEUVIÈME RONDE.

Les Rubans ou *la petite Jeanneton.*

Cette ronde, empruntée à la Provence, est encore imitée d'un très-joli jeu en usage dans l'île de Sandwich. Voici la manière de l'exécuter : on fait planter au milieu d'une cour, d'une clairière de parc, d'un boulingrin, un très-gros pieu, pour figurer un petit mât de cocagne. On attache au sommet de ce mât autant de rubans que la société compte de personnes.

Ces rubans, de diverses couleurs, tombent jusqu'à terre. Ces préparatifs faits, la troupe joyeuse vient au pied du mât; chacun prend un ruban, et tout le monde tourne autour du mât, en sautant et chantant une ronde, que l'on peut, au reste, remplacer par tout autre chant propre à marquer des mouvements rapides.

On conçoit aisément que la bande joyeuse n'a pas chanté la moitié de la ronde, que les rubans tournés et retournés autour du mât l'ont entièrement recouvert; quelquefois, pour varier ce jeu, on lâche de temps en temps les rubans, et l'on s'efforce ensuite de les rattraper; mais cela alors devient un *jeu-ronde*. Nous en parlerons plus bas.

VINGTIÈME RONDE.

Que sais-tu donc faire?

1er COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?
Sais-tu bien jouer de la mise en l'air,
De la mise en l'air,
L'air! l'air! l'air!
Ah! ah! ah!
De la mise en l'air?

Ah! quel chant bizarre! comment l'exécuterons-nous? disent les lecteurs. Messieurs et mesdames, vous commencerez par vous mettre tous en rond, et vous sauterez en tournant, pendant les deux premiers vers. Alors, le *chef* de la ronde, au troisième vers, élèvera ses bras au-dessus de sa tête, tournera sur lui-même en sautant, et chantant *l'air! l'air! l'air!* puis il battra des mains en disant *ah! ah! ah!* au dernier vers il reprendra les mains de ses voisins de droite et de gauche. Comme vous imiterez tous ses mouvements, cette ronde produira successivement une danse en rond, un mélange de pirouettes, de bravos, et enfin les sauts en rond comme en commençant. D'après ces explications, nous pouvons, je pense, passer aux couplets suivants.

2e COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?
Sais-tu bien jouer de la mise en boire,
De la mise en boire,
Boire! boire! boire!
Ah! etc.
De la mise en boire?

Pour faire la mise en boire, on sert le doigt droit en forme de verre, et on le porte à sa bouche comme si l'on voulait boire.

3e COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?
Sais-tu bien jouer de la mise en flûte,
De la mise en flûte,
Flûte! flûte! flûte!
Ah! etc.
De la mise en flûte?

On imite la flûte, en portant la main gauche serrée à la bouche, et en soulevant dessus les doigts de la main droite, comme on lève et baisse les doigts sur les trous de cet instrument.

4e COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?
Sais-tu bien jouer de la mise en vielle,
De la mise en vielle,
Vielle! vielle! vielle!
Ah! etc.
De la mise en vielle?

Vous ferez la vielle en courbant légèrement la main gauche sur le côté droit; puis, en rapprochant le pouce et l'index de la main droite, vous tournerez ensuite ces doigts, ainsi réunis, au bout des doigts du milieu de la main, comme si vous tourniez le bouton d'une vielle : les mouvements doivent être petits et rapides.

5e COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?
Sais-tu bien jouer des deux pieds en l'air?
Des deux pieds en l'air,
L'air! etc.
Ah! etc.
Des deux pieds en l'air?

Il n'est pas très-facile d'exécuter cela à la lettre : aussi y supplée-t-on, de son mieux, en sautant très-vite et très-fort. Quand on veut prolonger la ronde, on commence par dire : Sais-tu bien jouer d'un des pieds en l'air?

6e COUPLET.

Dis-moi donc, vieillard, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer de la mise en arme?
De la mise en arme,
Arme ! arme ! arme !
Ah ! etc.
De la mise en arme?

On relève le bras droit, comme si l'on portait arme. Quelques personnes terminent la ronde en demandant si l'on sait jouer de la lune en terre : ce qui consiste à s'asseoir par terre, ce que les messieurs font seuls : cela excite des rires très-bruyants, mais n'est pas de très-bon ton.

RONDES-CHANSONS.

VINGT ET UNIÈME RONDE.

Voici venir les rondes raisonnables, où l'on se contente de danser en rond, en s'accompagnant d'une chanson dont l'air est gai, et dont le refrain gentil offre ces répétitions populaires qui excitent l'enjouement : point de baisers, point de passes, d'imitations burlesques; tout l'agrément doit venir de la chanson, dans laquelle on ne tolère ni négligence de style, ni absence d'idée, ni pathos, ni trivialités. Des plaisanteries fines, un cadre ingénieux, des saillies piquantes, des détails remplis d'une gracieuse naïveté, ce sont les conditions obligées de ces rondes : aussi ces rondes sont-elles fort rares, et je conseille aux personnes qui veulent les mettre en vogue de s'approvisionner chez nos meilleurs poètes, chez notre Anacréon-Bérenger : encore n'en trouveront-elles guère, l'équivoque devant en être sévèrement bannie. Quand, après bien des recherches, elles auront rassemblé un certain nombre de ces phénix, qu'elles se gardent bien de les faire danser à la suite, car généralement les rondes d'*esprit* amusent peu, et surtout peu longtemps.

En voici une que je suis bien loin de donner pour modèle; mais elle est gentille, et mettra sur la voie des rondes raisonnables.

On vous en ratisse, tisse.

1er COUPLET.

Vous qui convoitez un cœur,
Et qui briguez sa faveur,
Profitez du temps propice ;
Car bientôt l'on vous dira :
On vous en ratisse, tisse,
On vous en ratissera.

Comme un léger mouvement est permis à ces rondes, quand arrive le refrain, les danseurs se quittent la main, allongent l'index de la main gauche; et frottant dessus l'index droit, ils imitent l'action de ratisser. On se remet en rond en finissant le dernier vers.

2e COUPLET.

Vous qui croyez qu'un amant
Doit être toujours constant,
Vous êtes encore novice,
Bientôt on vous l'apprendra;
On vous en ratisse, tisse, etc.

3e COUPLET.

Maris qui vous absentez,
Et qui bonnement comptez
Que sur la femme d'Ulysse
La vôtre se règlera;
On vous en ratisse, tisse, etc.

4e COUPLET.

Vous qui pensez qu'un époux,
Ne respirant que pour vous,
Comme celui d'Eurydice,
Jusqu'aux Enfers vous suivra;
On vous en ratisse, tisse, etc.

5e COUPLET.

Dans les rondes très-souvent
On finit en s'embrassant :
Mais, voyez donc la malice,
Ces dames disent déjà :
On vous en ratisse, tisse,
On vous en ratissera.

JEUX-RONDES.

Les jeux où l'on danse en chantant diverses paroles, et où l'on donne des gages, ou bien où l'on subit sur-le-champ une pénitence, me semblent devoir être classés sous cette dénomination.

L'Avocat de paille.

On se met en rond, comme pour les rondes ordinaires, mais en nombre impair (il n'importe qu'il y ait un monsieur

ou une dame de plus). Cette disposition fait tout le jeu; au refrain, chacun rompt la chaîne, tend les deux mains à son voisin, et tourne plusieurs fois avec lui : le danseur le moins agile se trouve sans partenaire, et donne un gage.

Dans notre pays, il y a un avocat;
Trois dames sont allées chez lui,
Pour vider leur débat :
Le pauvre avocat
Se trouva bien surpris
D'avoir tant étudié
Et n'avoir rien appris :
Saute, l'avocat de paille,
Saute, l'avocat.

Ce refrain se répète en balançant deux à deux, tandis que le danseur solitaire, en qualité d'*Avocat de paille*, n'a rien de mieux à faire qu'à chercher son gage. Ce jeu est très-drôle et très-propre à mettre la société en train : comme on joue ordinairement quelques tours de jeux insignifiants pour avoir des pénitences à ordonner, on est bien content d'en faire une provision en s'amusant à sauter l'*avocat de paille*.

Le Mât aux Rubans.

J'ai déjà indiqué ce jeu en décrivant la ronde des *rubans*, ou *la petite Jeanneton*. De temps en temps les danseurs lâchent les rubans qui voltigent dans l'air; ils s'efforcent ensuite de les attraper : ceux qui n'y sont pas parvenus en même temps que la majorité, donnent des gages.

Le Furet du bois joli.

Le Furet simple.

On sait que le furet se joue assis, ou debout en dansant : il ne sera question ici que de cette dernière méthode. Les personnes de la société forment un cercle comme pour danser une ronde ordinaire; une d'elles se place au milieu, et reçoit le titre de *chasseur*. On prend ensuite un cordon, un ruban, ou même une ficelle, d'une longueur relative à l'étendue du cercle; on passe un anneau dans ce cordon, et on en fixe les deux bouts par un nœud solide. Cet anneau se nomme *le furet*. Le choix du cordon n'est point indifférent : un ruban léger se casse à la longue par les tiraillements qu'il lui faut subir; une ficelle, ou même une gance torse blesse les mains des joueurs, un ruban de fil neuf et plat est ce qui convient le

mieux. Ces préparatifs achevés, chacun prend le ruban des deux mains, et les agite sans cesse comme s'il faisait couler le furet, afin d'empêcher le joueur du milieu de distinguer la personne qui fait réellement passer le furet à son voisin. En même temps on chante ce refrain :

Il court, il court, le furet,
Le furet du bois, mesdames :
Il court, il court, le furet,
Le furet du bois joli.
Il a passé par ici,
Le furet du bois, mesdames;
Il court, il court, le furet, etc.

Pendant cette ronde, on fait effectivement courir le furet, et on s'arrête lorsqu'elle est terminée; et le joueur, placé au centre du cercle, nomme la personne dans les mains de laquelle il présume que l'anneau est resté. S'il devine juste, cette personne prend sa place; dans le cas contraire, on recommence le refrain en chantant de nouveau.

Ce jeu est plus animé quand le chasseur a la permission de chercher l'anneau dans les mains des joueurs, tandis qu'ils chantent la ronde. C'est alors assaut de vitesse et de gaîté. Les joueurs s'empressent de faire couler l'anneau dans les mains les uns des autres; et le chasseur va, vient, court; saisit les mains, les presse; guette l'anneau au passage et le saisit au milieu des cris de joie. La personne entre les mains de qui il trouve le furet prend sa place. Comme l'essentiel dans les jeux est la vivacité et l'enjouement, je ne balance point à donner la préférence à cette seconde manière de jouer le *furet*.

Le Furet à gages.

C'est absolument la même chose que le précédent, à l'exception que la personne qui laisse surprendre le furet entre ses mains donne un gage. Quand le chasseur se borne à deviner, il donne aussi un gage toutes les fois qu'il commet une erreur.

La Garde passe.

Cette garde, que l'on ne trouve dans aucun des recueils de jeux, est peut-être le plus amusant de tous : j'espère qu'après en avoir lu la description, le lecteur sera de cet avis; mais si par hasard il en différait, je suis sûre que la pratique le ramènerait à mon sentiment.

On joue *la garde* en nombre indéterminé, soit dans un parc garni de chaises de jardin, soit dans une cour où l'on porte des chaises; soit enfin dans une chambre où il y a peu de meubles, comme une antichambre ou une salle à manger. On commence par faire les préparatifs du jeu, en mettant deux rangs de chaises dos à dos au centre de l'endroit où l'on doit jouer. On compte les joueurs, afin de mettre une chaise de moins. Quand les chaises sont en nombre impair, on place la dernière à l'un des bouts de la double rangée, en appuyant le dos contre les deux dernières. Chaque chaise se nomme *maison*. Tout étant ainsi disposé, un des joueurs est élu *capitaine* ou *sergent*, selon la volonté des joueurs. Il porte un bâton comme une épée ou un fusil, et c'est la marque de sa dignité; le reste de la société le suit à la file, et tourne autour des chaises en sautant et en chantant :

La garde passe; il est minuit,
Qu'on se retire, et point de bruit.

On répète cela autant qu'il plaît au sergent, qui, souvent, pour duper ceux qui le suivent, marche lentement, en se rapprochant des chaises, où il semble prêt à s'asseoir, en disant presque bas et lentement ces mots qui annoncent ordinairement qu'il va le faire :

La garde passe, passe, passe,

Puis tout-à-coup il se remet à courir de plus belle en criant à pleine voix : *La garde passe*, *il est minuit*, etc. Pendant ce temps, tout le monde imite ses mouvements. Mais il en faut finir, et le sergent s'assied; chacun en fait autant, hors celui qui ne peut trouver de chaise. La troupe rit de son malheur; et le sergent s'avançant vers lui, le constitue prisonnier à quelque distance du jeu, où le captif se console en pensant qu'il va bientôt lui venir des compagnons.

Cela tarde peu : on ôte une chaise de la ligne des maisons, et le jeu recommencé, amène une nouvelle victime. Ceux qui se trouvent immédiatement après le sergent sont les plus favorisés, puisqu'ils suivent de près ses mouvements, tandis que les personnes qui sont tout au bout, les aperçoivent toujours trop tard. Heureusement les premières places ne sont point inamovibles (celle du sergent exceptée, car il marche toujours en tête); et lorsqu'on conduit quelqu'un dans la geôle, et que la troupe se débande un instant, il est facile d'attraper la place de lieutenant ou de caporal. Un autre

danger, c'est de se rencontrer aux bouts de la double rangée de chaises, parce qu'en tournant on court risque de ne savoir où se placer. Comme chacun s'empresse de saisir un siège, celui qui, à l'instant où s'assied le sergent, se trouve, au défaut de chaise, n'avoir d'autre ressource que le parquet ou la prison, doit tâcher d'attraper une des places des coins, parce que le sergent ne manque jamais de s'asseoir au milieu. Au reste, j'indique les écueils, c'est à l'adresse des joueurs à les en garantir.

Cependant, à mesure que la garde a passé, les personnes et les chaises ont été successivement éloignées : lorsqu'il ne reste plus que deux chaises et trois joueurs (car ces trois personnages doivent former *le conseil de guerre*), le jeu cesse; ils s'asseyent gravement tous trois sur la même ligne, seulement le siège du sergent, devenu président, est un peu plus élevé que celui des deux autres juges. Ce tribunal de nouvelle façon cite à sa barre un monsieur et une dame qu'il désigne parmi les prisonniers; parmi ces derniers, il choisit aussi un huissier; et les accusés ont le droit de prendre un avocat, qui, par parenthèse, sera bientôt accusé à son tour. Chacun ayant adopté son personnage, un des juges accuse les deux prévenus de différents délits : tantôt il dit que la garde a arrêté cette jeune personne qui s'enfuyait de la maison paternelle pendant la nuit, pour aller rejoindre son amant; tantôt il reproche au couple malheureux d'avoir cédé à la jalousie, qui lui a inspiré de s'épier l'un l'autre : il feint d'avoir à venger l'honneur des maris et autres choses semblables; pendant cet acte d'accusation, l'huissier ne manque pas de réclamer souvent le silence de la manière la plus bruyante. Le président adresse ensuite une allocution aux coupables, en faisant valoir la modestie, la candeur passée de la demoiselle, et les opposant à sa mauvaise conduite actuelle; de cette manière, il peut dire les choses les plus flatteuses. Le caractère connu des personnes fournit aussi matière à accusation; si les accusés ne se défendent point eux-mêmes, leur avocat prend la parole, et tâche de donner un prétexte à la rencontre que la garde a faite des prévenus pendant la nuit. Mais, quel que soit le talent du légiste improvisé, les juges ne prononcent jamais d'absolution; seulement, disent-ils, en faveur de la défense, nous accordons une commutation de peine. Après avoir délibéré à l'oreille les uns des autres pendant quelques instants, ils condamnent le monsieur à quelque pénitence de leur choix; et

la dame, à les embrasser, à chanter ou à faire des confidences. Le jugement est exécuté séance tenante. Je conseille fort aux juges de n'ordonner que de courtes pénitences, crainte de prolonger le jeu, de le rendre languissant, et d'ennuyer les autres prisonniers qui sont depuis longtemps dans l'inaction. Tout le monde, voir même l'huissier, est jugé de la même manière.

Si l'on veut avoir des gages à faire gagner dans la suite de la soirée, on condamne les accusés à en payer un certain nombre. Alors ils sont à l'amende.

Colin-Tampon.

C'est le jeu précédent, réduit à moitié, et beaucoup moins joli. Les mouvements sont semblables, seulement le chef de la marche n'est point inamovible; sa place appartient au plus leste : puis, au lieu de la *garde passe*, on chante *Turlututu, Colin-tampon*. Les joueurs qui n'attrapent point de chaise, se retirent aussi, mais on ne les juge pas.

CHAPITRE II.

JARDIN.

JEUX D'ACTION.

Le Chat et la Souris.

Quoique ce jeu ressemble assez à une ronde, je crois qu'il doit commencer la série des jeux de jardin proprement dits, parce qu'on l'exécute sans aucun chant; on n'y garde pourtant pas le silence; les miaulements, les ruses du chat, les transes de la souris, le soin de sa défense, excitent des ris continuels. Mais voyons comment on procède à ce jeu.

Toute la société forme un cercle en se tenant par les mains, comme pour les rondes ordinaires; une dame placée au milieu du rond est la souris; un jeune homme, laissé en dehors, est le chat; on tourne rapidement en écartant les bras, de manière à ce que le chat puisse passer par-dessous et pénétrer dans le centre, et qu'en même temps la souris puisse s'échapper du côté opposé. Le chat saute autour du rond en miaulant de son mieux, et tâche de trouver une issue; lorsqu'il s'approche d'un côté, vite les bras se resserrent; le chat ne perd point le temps à les forcer : il passe à l'endroit où la place est

sans défense. S'il est habile, il entre dans le rond ; mais aussitôt on fait un passage à la souris, alors on s'efforce de retenir le chat, en resserrant la chaîne ; cependant, comme on est forcé de tourner et de sauter, le matou, l'œil au guet, découvre bientôt un endroit faible, s'échappe à son tour et court après la souris, qui se réfugie bien vite dans le rond ; mais il est rare que le chat n'y entre pas avec elle. Il est plus rare encore qu'il ne parvienne pas à pénétrer dans le centre tandis qu'elle y est, et qu'il ne la croque, c'est-à-dire qu'il ne lui prenne un baiser, ou ne la force à donner un gage.

Le chat et la souris se reposent après cela en faisant partie du cercle, on leur choisit des successeurs qui agissent de la même manière. Le jeu se continue jusqu'à ce que tous les messieurs aient été rominagrobis, et les dames élevées à la dignité souricière. On conçoit aisément que ce jeu amuse beaucoup et donne beaucoup d'exercice.

La Chasse aux cœurs.

Cette jolie chasse peut également avoir lieu dans une chambre ou dans un jardin, moyennant quelques légers changements que nous indiquerons après l'explication du jeu.

Quand la chasse aux cœurs se fait dans une cour, ou dans la grande allée d'un jardin, on se forme en cercle, puis on trace sur le sable, au milieu du cercle, un certain nombre de figures de cœurs, toutes rapprochées du centre; on a soin de mettre au moins quatre ou cinq cœurs de moins qu'il n'y a de joueurs ; ces préparatifs achevés, on danse en rond, en s'accompagnant d'une ronde quelconque, pourvu qu'elle soit sans pantomime et sans baisers; cette ronde n'est qu'une chanson vive et gaie ; quand arrive le refrain, il faut, sans quitter le cercle, avancer assez le pied pour effacer, en dansant, quelques-unes des figures de cœur ; on recommence la tentative aux refrains suivants, et les personnes qui n'ont pas été assez agiles donnent des gages.

Ce jeu se joue encore d'une autre façon, selon moi bien plus agréable ; la voici : la société se forme en cercle autour d'une petite table ronde dont on couvre la surface du nombre convenable de cœurs, tracés avec de la craie : au lieu de les effacer avec le pied, à l'instant du refrain, les danseurs se lâchent la main, essaient d'effacer, et mettent à la place des cœurs qu'ils ont enlevés une petite marque de papier, ou toute

autre chose qu'ils ont à l'avance dans la main, afin de constater leur victoire ; il va sans dire que chacun a des marques différentes. Les personnes qui n'ont pas marqué donnent des gages quand tous les cœurs sont effacés.

Encore une variation de la chasse aux cœurs : on se forme en longue chaîne, en se tenant par la main ; on trace les cœurs avec de la craie sur un mur, ou sur une large planche, à une certaine hauteur, afin qu'on ne puisse y parvenir qu'en sautant un peu fort ; on s'avance en chantant et dansant vers cette planche, on recule, on s'avance de nouveau, on rompt la chaîne pendant le refrain, et on s'efforce à l'envi de parvenir jusqu'aux cœurs, pour les effacer ; ce genre de chasse, un peu plus difficile que les précédents, est peut-être aussi le plus agréable : le plaisir est presque toujours l'enfant de la difficulté. Aux reste, *la chasse aux cœurs*, de quelque manière qu'on la joue, est non-seulement un des plus jolis jeux-rondes, mais un des plus agréables jeux en général.

Le Loup et la Bergère.

A l'exception d'un des joueurs qui est chargé du rôle de *loup*, tous les autres se rangent à la file, et se disposent de telle sorte qu'une dame se trouve entre deux cavaliers, et un cavalier entre deux dames. Une dame nommée la *bergère* est placée en tête ; le reste de la société est les *brebis*, qui se tiennent les unes derrière les autres. Quand le troupeau est placé convenablement, le loup s'avance vers la bergère, et, montrant les brebis, il lui dit : *je suis le loup, loup, loup, qui les mangera* ; elle lui répond : *je suis la bergère, gère, gère, qui t'en empêchera.*

Aussitôt le loup s'élance et cherche à s'emparer des brebis qui sont à la queue de la file ; mais la bergère se jette sur son passage ; tous les joueurs, qui forment une longue file en se tenant par la taille, suivent l'impulsion de la bergère ; le loup en profite habilement ; il feint de vouloir passer à gauche, et la bergère lui barrant le chemin de ce côté entraîne les brebis à droite ; alors il court sur sa proie, et la saisit, à moins que les dernières brebis, s'apercevant du péril, ne courent dans un sens opposé, et donnent le temps à celle qui les défend de revenir sur le loup. Quand celui-ci est parvenu à saisir une brebis, il lui donne un baiser, et en exige un gage ; s'il attrape un mouton, il prend le gage seulement ; aussi les dames se récrient-elles contre l'injustice qui les force à payer double, et elles ont raison.

Souvent, au moment de saisir sa proie, la bête vorace la voit s'échapper : pour se mettre en sûreté contre lui, la brebis n'a besoin que de venir se placer devant la bergère; celle-ci alors lui cède son rang et son pénible emploi. Dans ce cas, le loup perd aussi sa dignité, il donne un gage, et prend la place du dernier mouton, qui devient loup à son tour, et le jeu continue.

Les brebis placées à la queue étant les plus exposées, se hâtent de courir au-devant de la bergère, aussi ce fatigant emploi n'est-il pas bien prolongé; ce jeu est singulièrement animé, grâce aux mouvements rapides, aux voltes précipitées, aux changements successifs du troupeau, de la bergère et du loup.

Les Moutons et le Boucher.

Trois des jeunes gens de la société adoptent trois rôles particuliers, l'un est le boucher, et se tient à l'écart; l'autre est berger, et se met debout auprès des autres personnes de la compagnie, qui, sous le nom de moutons, s'asseyent à terre, les unes auprès des autres; enfin, le troisième est le bélier, il se place d'un air fier à la tête du troupeau, sur une petite chaise, ou tabouret. Cependant le boucher sort de son coin et s'avance vers le berger en lui proposant d'acheter ses moutons : on ne peut faire un marché de chat en poche; le boucher s'avance vers les moutons, les soulève par-dessous les bras pour juger de leur poids, serre les mains des brebis pour apprécier leur degré d'embonpoint, appuie ses lèvres sur leurs cheveux pour s'assurer de la finesse de la laine, et ses lèvres bien souvent descendent sur le front. Cet heureux boucher s'inquiète un peu moins de la qualité des moutons. Quoi qu'il en soit, il débat le prix avec le berger, et cherche à payer moins cher, en disant que telle brebis est trop jeune, que telle autre ne sera pas assez tendre, que tel mouton a l'air coureur, etc. Enfin, le marché se conclut, et le boucher dit que, forcé d'aller à un autre endroit, il va revenir bientôt chercher le troupeau. Il s'éloigne; dès qu'il est parti, le berger fait relever tous ses moutons et les conduit dans la bergerie. Or, la bergerie est un grand carré formé le long du mur de la cour, du jardin, ou même un appartement dégarni de meubles; des chaises de chambre, ou du jardin, ou même un bâton que l'on couche à terre, sont les murailles de côté; le devant est ouvert; seulement il est marqué par quelque

chose, quand ce ne serait qu'un ruban que l'on assujettit par terre. Toutes les brebis debout entrent dans cette bergerie dont elles occupent le fond, tandis que le bélier se tient en vedette sur le bord, au milieu; le berger reste à quelque distance. Le boucher, de retour, s'approche du berger, lui donne le prix convenu, et demande sa marchandise : allez la prendre dans la bergerie, répond celui-ci; mon boucher se met en devoir d'obéir, mais s'il veut entrer à gauche du bélier, celui-ci se précipite au-devant de lui pour lui barrer le chemin, et toutes les brebis courent à droite; passe-t-il de ce côté, le bélier s'élance, et le troupeau court à gauche; il faut bien de l'agilité au pauvre marchand pour attraper un mouton, mais aussi, dès qu'il le tient, il en exige un gage, et le constitue prisonnier. Ainsi que dans le jeu précédent, les moutons ont la ressource de passer devant le bélier et de prendre ainsi son emploi; on n'use ordinairement de ce privilège que lorsque le jeu, en se prolongeant, pourrait fatiguer le bélier. Le boucher peut renoncer à attraper les brebis, mais alors il donne un gage, et le jeu recommence.

La Toile.

La toile a quelque analogie avec le jeu que nous venons de décrire. Une dame de la société est choisie pour être le *tisserand*, et excepté un jeune homme, toutes les autres personnes sont des *aunes de toile*. Toutes se mettent sur la même ligne, en se tenant par les mains, et en écartant les bras autant que possible, ce qui s'appelle la toile *étendue*. Le tisserand est à côté. Le jeune monsieur que nous avons annoncé ne point faire partie de la toile est le *marchand*. Dès que la toile est étendue, il vient, et la marchande auprès du tisserand; il ne manque pas de faire, sur la qualité de la marchandise qu'il examine, différentes observations; cette aune là est faible, dit-il, et cédera vite; telle autre est dure, telle autre jaunâtre, ou bien douce, ou solide, ou bien trop couleur de rose pour de la toile, et diverses autres choses qu'il a soin d'arranger de manière à ne pas les faire dégénérer en sarcasmes ou en fadeurs. Cependant on convient du prix, et le marchand s'avance pour mesurer la toile à la brassée, ce qu'il fait en écartant les bras, et les appliquant tout étendus sur chaque personne : les aunes féminines de la toile feront bien alors de se tenir sur leurs gardes, car en les mesurant, le marchand approche bien sa figure de la leur, et ce ne serait pas miracle

qu'il leur dérobât un baiser. Il mesure ainsi jusqu'au bout de la ligne, et après avoir compté le nombre d'aunes qu'il a acquises, le marchand donne des arrhes, soit par une chanson, un morceau de poésie qu'il déclame, ou toute autre chose que, d'après les talents de l'acheteur, exige le tisserand; ensuite le marchand s'éloigne pour faire, dit-il, une commission, et pour aller chercher des crocheteurs qui l'aident à transporter les paquets de sa toile. A peine a-t il le dos tourné, que toutes les mains sont lâchées, et que les aunes de toile se placent les unes derrière les autres, en se tenant à bras-le-corps pour être plus resserrées. Toutefois, comme cette manière est gênante pour les dames qui, avec raison, ne se soucient nullement d'être ainsi embrassées, et qui n'ont pas les bras assez longs pour entourer la taille des messieurs, elles les tiennent par leur habit; les robes n'étant point assez fortes pour résister aux tiraillements du jeu comme les vétements d'hommes, les dames replient leur mouchoir, ou leur schall, le mettent comme une ceinture devant leur taille, et les cavaliers en tiennent les deux bouts par derrière. Les aunes de toile doivent être disposées comme les brebis dans *le loup et la bergère*, c'est-à-dire de telle sorte qu'une dame soit entre deux jeunes gens, et un jeune homme entre deux dames. On se rapproche et on se serre ainsi les uns contre les autres, et le tisserand est placé à la tête.

L'opération terminée, le marchand revient, et annonce à ce dernier que ses crocheteurs étant à quelques pas, il vient chercher sa toile : où est-elle? continue-t-il. Vous la voyez, répond le marchand en montrant la troupe qu'il guide. Comment! c'est là ma toile! Il n'est pas possible! Et le marchand de mesurer, *remesurer*, comme la première fois; mais c'est tout au plus, s'il en trouve le quart; il se fâche; la toile est repliée, dit le marchand, et c'est pourquoi vous trouvez si court d'aunage; tirez-la, dépliez-la, vous la verrez s'agrandir. Le marchand ne se le fait pas dire deux fois; il prend le tisserand par les deux bras, et tâche de le séparer de la troupe, ou du moins de rompre cette troupe resserrée; par ses efforts, et les efforts contraires des aunes de toile, le jeu s'anime, la troupe va simultanément de côté et d'autre, et décrit des demi-cercles très-plaisants. Souvent le marchand feint d'être fatigué, s'arrête, puis fait de nouvelles tentatives avec une force qui déconcerte les aunes qui, confiantes, se cramponnaient avec moins de fermeté les unes après les autres.

Quand par force, ou par ruse, le marchand détache une aune (le tisserand compte alors et change de nom), il peut à son choix en exiger un gage, ou un baiser; l'aune est mise à l'écart, et il songe à en tirer une autre qui paiera de même. Il n'est pas rare que, perdant leurs forces en riant, les *dames-aunes* lâchent toutes ensemble les *aunes-messieurs;* alors toute la troupe est débandée, et chacun donne un gage. On recommence le jeu, en tirant à chaque fois le tisserand et le marchand au sort; ceux qui ont déjà rempli ces charges sont exclus du concours, à moins que tout le monde n'en ait joui; mais comme ce jeu est assez long et fatigant, on le redouble peu. Je pense que cette description mettra le lecteur à même d'apprécier combien il est amusant.

Les Fagots.

Aux fagots, il faut que les joueurs soient en nombre pair, et qu'il y ait autant de dames que de cavaliers; chaque cavalier place une dame devant lui, et chaque couple forme un *fagot;* ces fagots sont disposés en rond, et doivent être assez éloignés pour que l'on puisse facilement circuler au milieu d'eux. Une dame désignée par le sort est le *bûcheron*, et un monsieur désigné de la même manière est le *garde du bois.* Le bûcheron, poursuivi par le garde, a le droit de traverser l'enceinte des fagots dans tous les sens, tandis que le poursuivant ne peut que tourner autour; mais elle ne reste ordinairement pas longtemps dans cet espace resserré, et court devant le garde: si la dame bûcheron se laisse atteindre par celui qui la poursuit, elle prend sa place et se voit condamnée à poursuivre une autre personne à son tour; et cette personne est la première qui se trouve en dehors du fagot devant lequel le garde qui ne l'est plus va se placer; car on ne peut jamais être trois en place: aussi la dame poursuivie, pour éviter de se laisser prendre, n'a qu'à se placer devant l'un des fagots, au-dedans du cercle, à son choix, et aussitôt la personne qui se trouve en arrière est obligée de s'échapper et de devenir bûcheron. Comme ce déplacement se renouvelle sans cesse, il rend le jeu extrêmement animé et piquant. J'observerai que chaque fagot doit être composé de deux personnes de sexe différent. Si le nouveau coureur est pris, il est contraint de poursuivre celui qui vient de l'atteindre; mais, comme je l'ai expliqué, ce dernier a la ressource de se placer devant l'un des fagots, ce qui donne un nouveau surnuméraire,

obligé de s'enfuir précipitamment comme le premier, et ainsi de suite.

On pourrait exiger des gages des personnes prises ; mais cela ralentirait le jeu.

Le Labyrinthe ou *la Dentelle.*

Pour jouer au labyrinthe, toutes les personnes de la société, excepté deux, se tiennent par la main, et forment une longue chaîne ou un rond à leur choix : l'une des personnes exceptées est la *navette*, et l'autre le *tisserand;* la navette court sous une des arcades que présentent les bras réunis, et sort par l'arcade qui suit : le tisserand qui la poursuit doit agir de même : tous deux entrent et sortent alternativement par une arcade et par l'autre, comme s'ils faisaient une trame ; mais, dans la chaleur de la poursuite et dans la crainte d'être pris, l'ouvrier et sa navette se trompent souvent d'arcade : dès que cela leur arrive, l'arcade se baisse et les retient prisonniers. On fait payer un gage au coupable : comme la navette et le tisserand sont toujours de différent sexe, si le coupable est un homme, c'est le monsieur qui fait la moitié de l'arcade où il est arrêté, qui lui sert de remplaçant ; si, au contraire, c'est une dame, celle qui forme l'autre moitié de l'arcade lui succède : quand la navette et le tisserand se sont trompés tous deux, ils prennent la place de l'arcade, dont les deux membres courent à leur tour. Ce jeu, très-vif et très-amusant, a l'avantage d'amuser tout le monde à la fois.

Les Girouettes.

Malgré la sage défense de La Fontaine : « *Il ne faut jamais dire aux gens : Ecoutez un bon mot, oyez une merveille* », je m'aventure à dire que ce jeu est fort comique et non moins original : j'espère que le lecteur-joueur ne me démentira pas ; on ne me contestera pas, du moins, qu'une variation de ce jeu ne soit très à la mode parmi de graves personnages, quoiqu'ils dédaignent assez ordinairement les évolutions que je vais indiquer.

On s'oriente le mieux possible, et l'on donne à chaque coin de la cour, ou de la partie du parc où l'on joue, le nom d'un des quatre points cardinaux ; afin de couper court à toute discussion, il est bon d'écrire le nom de ces quatre points sur quatre écriteaux que l'on attache sur des arbres ou toute autre chose à portée. Un des joueurs (et ce doit être une per-

sonne vive, gaie, bien habituée à ce jeu) est chargé du rôle d'Eole. Tous les autres joueurs se rangent sur une ou plusieurs files, en mettant, autant que possible, une dame entre deux messieurs, et un monsieur entre deux dames, pour l'agrément du coup-d'œil. Après avoir recommandé le silence, Eole indique un des côtés de la cour que désigne un des écriteaux; il nomme le point vers lequel il est situé, et d'où le vent est censé souffler. Le choix du point est arbitraire et n'importe pas; mais ce qui est essentiel, c'est que, lorsque le dieu désigne un point, toute la société doit se tourner vers le côté opposé. C'est une société de *girouettes;* et, par conséquent, il faut qu'elles semblent tourner le dos au vent pour l'indiquer. Par exemple, si Eole s'écrie *sud*, tout le monde fait face au *nord*, et réciproquement pour tous les autres points. Au mot *tempête*, il faut tourner trois fois sur soi-même, et se retrouver exactement au même point qu'auparavant; au mot *variable*, on doit se balancer, jusqu'à ce que le dieu des vents ajoute le nom d'un des points cardinaux, et qu'il dise, je suppose, *variable-ouest:* alors on girouettera vers l'est, mais non rapidement, comme on a coutume de le faire, car on est sujet à varier; et souvent, dès que l'on est tourné vers un point, Eole crie à tue-tête pour vous envoyer vers un autre. Mais, quand le dieu capricieux se plaît à nommer un point auquel on est directement opposé, au lieu de s'empresser à lui obéir, tout le monde reste immobile.

On voit combien cette opposition d'ordres et de mouvements, cette variété, cette multiplicité de tours, doivent offrir l'occasion de donner des gages et de rire aux éclats : je ne parle pas des piquantes observations (et non observations piquantes) que peut fournir le rapprochement de l'état de girouette à l'humeur des individus.

Le Colin-Maillard.

Faut-il décrire un jeu si connu, dire qu'une personne de la société, en qualité de colin-maillard, a les yeux bandés d'un mouchoir, et doit, ainsi aveuglée, poursuivre, saisir et deviner les autres personnages qui courent çà et là autour d'elle? Faut-il dire que, lorsque le pauvre colin-maillard ne devine pas, on frappe trois fois des mains pour l'avertir qu'il se trompe? Faut-il ajouter que, s'il avance vers quelque objet qui puisse le blesser, ou qu'il se fourvoie hors de l'enceinte convenue, on lui crie *pot-au-noir*, ou plus souvent *casse-cou?* En-

fin, faut-il terminer en disant que, lorsque par adresse, ou plutôt par hasard, il nomme quelqu'un après l'avoir attrapé, cette personne est obligée de devenir colin-maillard à son tour? Tout le monde sait cela ; d'accord : mais tout le monde s'amuse à cela; et, dans un Manuel complet de tous les jeux, il ne faut en omettre aucun, surtout un de ceux qui, dans leur simplicité, excitent le plus d'enjouement. Puis, en outre, pour faire connaître les nombreuses variétés de ce jeu, il a bien fallu s'arrêter quelques instants à la souche.

Le Colin-Maillard en repos.

C'est le premier changement qu'a subi l'antique colin-maillard ; et, selon moi, il y a plutôt perdu que gagné, car plus les jeux d'action ont de mouvement, plus ils sont gais. Toutefois, lorsqu'on est beaucoup de monde et que l'on joue dans un jardin, sur un carré de gazon, avant de couvrir les yeux de celui que le sort a désigné , chacun est tenu de prendre un poste qu'il ne doit pas quitter : on voit que, si l'on était peu, le patient se ressouviendrait trop facilement des positions. On lui bande ensuite les yeux, et une personne de la troupe, le prenant par la main, lui fait faire quelques pas et cinq à six pirouettes pour le désorienter : on laisse le colin-maillard libre après cela de tâtonner pour chercher quelqu'un. Les joueurs ont la faculté de se rapetisser, de s'asseoir par terre, de prendre de l'écart, d'imaginer diverses postures qui changent leur taille, comme, par exemple, d'arrondir le dos comme s'ils étaient bossus ; mais il faut toujours qu'un pied ou une main touche à la place qu'on a choisie. Il arrive fort souvent que les joueurs se revêtent des schalls et des chapeaux des joueuses pour donner le change au patient. Quelquefois, suivant des conventions particulières, on peut changer de place une ou plusieurs fois. Il semble que, dans ce dernier cas, le pauvre colin-maillard est sans ressource aucune, et c'est peut-être le cas qui lui en offre le plus, car, en se cédant mutuellement leurs places, les joueurs chuchotent, rient entre eux, et mettent ainsi l'aveugle à même d'attraper son successeur.

Colin-Maillard à la baguette.

Cette espèce de colin-maillard devrait être comprise dans les jeux-rondes, puisqu'on y saute et chante en rond; mais j'ai pensé qu'il était préférable de mettre, autant que pos-

sible, les dérivés d'un jeu auprès du jeu principal, pour éviter à la fois les renvois et les répétitions. C'est bien assez que la division naturelle des jeux de jardin et des jeux de salon nous contraigne de remettre à la seconde Partie les colin-maillard tranquilles : tout-à-l'heure, du moins, occupons-nous des turbulents.

Voulez-vous jouer au colin-maillard à la baguette? Que toutes les personnes de la société se forment en cercle en se tenant la main; que le colin-maillard, aveuglé par le bandeau accoutumé, soit placé au centre, en tenant une baguette ou une canne. Que les joueurs sautent et tournent autour de lui en chantant le refrain d'une ronde quelconque, mais courte; après le refrain, qui ne doit point commander de baisers, parce que cela dérangerait le cercle et ferait perdre le colin-maillard de vue, le patient étend sa baguette et la dirige au hasard : la personne qui en est touchée est obligée de la prendre par le bout qu'il lui présente. Le colin-maillard sentant son arme prise, pousse trois cris que la personne qui tient la baguette doit répéter sur le même ton, sans toutefois se refuser le plaisir de contrefaire sa voix. Si, malgré cette précaution, le joyeux aveugle la reconnaît et la nomme, cette personne est obligée de prendre sa place; s'il se trompe, elle lâche la baguette, et colin-maillard tente encore deux fois de la même manière : s'il ne réussit point, le jeu continue par une ronde nouvelle. Le *Colin-Maillard à gages* est celui où l'on convient de faire payer un gage à chaque personne prise et devinée par le colin-maillard.

Le Cordonnier.

La société forme un cercle comme pour les rondes; si ce n'est qu'entre chaque personne il y a un mouchoir roulé comme un bandeau, que l'on tient par les deux bouts. Cette pratique a pour but d'agrandir la chaîne; et, quand on est beaucoup de monde, on peut se contenter de mettre deux ou trois mouchoirs pour tout le cercle. Au centre est placée une personne désignée à l'avance par le sort pour jouer le rôle du cordonnier. Ce disciple de saint Crépin, qui est ordinairement un jeune homme, se met à genoux, ou s'assied par terre, ou sur les talons; on peut (et cela est de meilleur ton) lui donner un petit tabouret ou coussin; ce dernier est préférable, et on met toujours ce siège au milieu du cercle, lorsqu'une dame est *cordonnière*. Tout en figurant les opérations de son métier, le cordonnier dit très-vite:

Allons, belles, belles, des souliers,
Que j'en essaie à vos jolis pieds;

et tout le monde répond en tournant et courant le plus vite possible :

Essayez! essayez! essayez!

A cette invitation, ou à ce défi, comme on voudra l'appeler, le cordonnier, sans quitter sa place, sans déplacer son siége, et seulement en étendant les bras, se met en devoir d'arrêter une pratique, en tâchant de saisir le bas de la robe des dames et la jambe des messieurs. Quand il a atteint quelqu'un, de cordonnier il devient maître, tandis que la personne atteinte devient cordonnier à son tour.

Le Pont-Levis ou *Trois fois passera.*

Deux personnes que le sort désigne, ou que la hauteur de leur taille fait choisir, doivent former le *pont-levis*. A cet effet, elles se placent en face l'une de l'autre, en se tenant les mains. Il est indifférent que ce soient deux messieurs, ou un monsieur et une dame, mais jamais on ne fait un pont-levis de deux dames ensemble : le pont-levis se place au milieu de l'endroit où l'on joue, soit une cour ou un jardin, et tout le reste de la société se tient à la file, comme les brebis dans le jeu du *Loup et de la Bergère*, mais sans se serrer étroitement. Cette troupe s'avance vers le pont qui en ce moment est levé, c'est-à-dire que les deux joueurs qui le figurent, relèvent les bras très-haut : toutes les personnes de la troupe baissent la tête à plusieurs reprises pour demander le passage, et le pont-levis répond :

Trois fois passera,
La dernière, la dernière;
Trois fois passera,
La dernière y restera.

Comme il ne s'agit que de la première fois, la troupe passe sous le pont qui répète toujours son refrain; à mesure que les personnes qui forment la tête de la troupe passent, elles reviennent en tournant à droite vers le pont, de telle sorte qu'elles passent de nouveau, tandis que les derniers membres de la file s'écoulent; ce qui produit un très-joli effet. On agit de même jusqu'à la troisième fois, mais alors le pont-levis tombe sur les joueurs, c'est-à-dire que le couple dont il est

formé, baissant rapidement les bras, enferme une des personnes de la troupe, et la condamne à donner un gage. Souvent les joueurs, placés à la tête de la troupe et s'attendant à ce malheur, passent tellement vite que le pont ne peut les saisir; aussi un pont bien avisé arrête au hasard, et ne revient à arrêter la tête de la bande que lorsqu'il la voit passer en toute sécurité. A mesure qu'une personne a été condamnée, elle se retire du jeu. Ceux qui ne se laissent pas prendre remplacent le pont, à moins que l'on en charge le hasard. Lorsqu'un des joueurs est condamné, on recommence à passer trois fois, jusqu'à ce que tout le monde ait été attrapé, sans toutefois comprendre ceux qui ont eu l'adresse d'échapper.

L'Aiguille enfilée.

C'est l'exercice de la ronde *Ramène tes moutons*, *Bergère*, que l'on fait sans chanter, et sans se remettre en rond après avoir passé sous l'arcade, qui se nomme l'*aiguille;* au lieu de prendre cette position, les deux personnes qui forment la tête de la file qui vient de passer, présentent l'*aiguille*, où celles qui la présentaient précédemment, et qui sont maintenant les chefs de la file, ou plutôt le *fil*, s'empressent de passer. Ce mouvement continuel est extrêmement agréable pour les joueurs et les spectateurs.

Le Château du Corbeau.

L'ingénieux Scribe a mis sur la scène le jeu du *château de la poularde*, donc celui du *château du corbeau* peut bien modestement se glisser à la campagne; quoiqu'il ne soit qu'un jeu d'enfant, si le spirituel patron du premier l'eût pris sous sa protection, il passerait bientôt fier et triomphant: il serait à la mode; on le jouerait par devoir. Grâce à mon petit patronage, on le jouera seulement par plaisir.

Le noir propriétaire du château est désigné par le sort; toutes les autres personnes de la société deviennent ses ennemis, et prennent une position hostile envers lui. Si l'on joue dans une cour, on trace une enceinte contre la muraille, en couchant des cannes, ou en étendant une ficelle en droite ligne à une certaine distance du mur; si c'est dans un jardin, on convient que telle partie d'allée, tel morceau de carré de gazon que l'on désigne et partage comme je viens de l'indiquer, sera le *château du corbeau*. Le châtelain entre dans cette enceinte, et tous les autres joueurs restent en dehors. Cepen-

dant, de moment en moment, quelques-uns d'eux y entrent à droite, tandis que les autres y pénètrent à gauche, en disant : *« Je suis dans ton château, corbeau, et j'y serai toujours. »* Le corbeau poursuit ces hardis visiteurs, tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, et dès qu'il est parvenu à en prendre un, il lui cède son castel et sa dignité. Ce nouveau corbeau agit absolument comme son prédécesseur. La peine que prend le pauvre châtelain pour attraper ses ennemis, qui souvent ne font que deux pas dans son enceinte, et qu'il ne peut poursuivre au-delà, amuse beaucoup la société.

Le petit Pain.

Une personne de la société est désignée pour être l'*acheteur* du petit pain : elle se tient à l'écart, tandis que toutes les autres se placent à la file, comme les moutons dans le *Loup et la Bergère*, en se tenant les uns derrière les autres par l'habit. La dame qui se trouve en tête est la *boulangère*, et tous ceux qui la suivent sont le four, à l'exception de la dernière personne de la troupe, qui se nomme *le petit pain.* La boulangère ne garde pas longtemps cette dénomination, comme on va le voir. Quand la file est formée, l'acheteur s'avance vers la boulangère, et demande un petit pain ; elle lui répond : *Il est derrière le four;* l'acheteur s'y dirige à droite, et tout de suite le *petit pain* se détache de la queue et court à gauche en disant : *qui court*, *qui court*, et tâche de se placer devant la boulangère, dont il prend le nom de l'emploi. Si l'acheteur qui court après lui peut l'atteindre et l'empêcher de se placer, il devient acheteur à son tour, après avoir donné un gage, et celui-ci, se mettant devant la boulangère, prend sa dignité. Le jeu continue, s'anime, et la réponse du petit pain suivant celle de la boulangère, on entend sans interruption : *Mon petit pain? — Il est derrière le four. — Qui court, qui court.* Les mouvements sont très-rapides, les changements successifs font participer tout le monde au jeu ; comme on ne court pas longtemps, on court très-vite ; les gages se multiplient, et ce jeu, peu connu, est l'un des plus amusants. Si l'on veut qu'il soit très-vif, il faut supprimer les gages.

L'Anguille en rond.

On se place en cercle, comme pour une ronde, après avoir tiré au sort la personne qui doit mener l'*anguille.* Cette anguille est un mouchoir roulé bien serré, que l'on noue par

les deux bouts. Les personnes du cercle sont obligées de ne point tourner la tête, tandis que celle qui mène l'anguille tourne autour d'elles, son anguille à la main, pendant trois tours : à la fin du troisième, elle dépose l'anguille à terre, derrière le joueur de son choix, et s'enfuit en courant. A ce signal, les joueurs ont la liberté de regarder derrière eux, ils en usent rapidement, ceux qui n'ont pas l'anguille s'enfuient à toutes jambes; celui qui l'a doit la ramasser, et poursuit ses compagnons à coups de cette arme singulière. En même temps, il doit en arrêter un pour lui servir de successeur : s'il ne le peut, il garde l'anguille et la promène; les joueurs se forment de nouveau en cercle, et le jeu continue. Dans plusieurs sociétés, on veut que le teneur d'anguille dise, en la traînant autour du rond : *L'anguille file, file, file :* ce petit accessoire n'est point à dédaigner; mais, quoi qu'on fasse, ce jeu est loin d'avoir l'agrément du *petit pain*.

Cligne-musette ou *Cache-cache*.

C'est un jeu d'enfant, dira-t-on en lisant ce titre. Certainement : mais je suis sûre que si vous l'avez joué quelquefois depuis que vous êtes loin de l'enfance, votre dédain est simulé, car vous vous y êtes bien diverti, et vous avez envie de récidiver : si vous n'avez point exercé cache-cache depuis l'âge d'innocence, essayez-en, et vous me direz si les grandes personnes ont tort d'adopter cet enfantillage.

Le local est très-important pour ce jeu : dans un jardin, il est charmant; tandis que dans une cour, un endroit découvert, il est difficile à exécuter, et assez insignifiant. Plaçons-nous donc dans un jardin ou dans un parc, où nous aurons (s'il est très-vaste) choisi une enceinte bien garnie d'arbres, d'arbustes, de bosquets, de statues, enfin de toutes choses propres à cacher les joueurs. Un gros arbre, planté à quelque distance et sur un terrain dégagé, pour que l'on puisse commodément courir, sera le *chalet*, c'est-à-dire l'endroit où les joueurs seront à l'abri des poursuites de celui qui *l'est*. Convenons d'un règlement préliminaire : c'est que chacun se cachera seul, non point que je soupçonne quelque couple de faire servir ce jeu au bénéfice du mystère, je n'ai pas cette mauvaise pensée, Dieu merci; mais d'autres pourraient l'avoir, et les joueurs de cache-cache doivent être comme la femme de César.

L'emplacement, le chalet, celui qui *l'est*, ou cligne-musette,

étant choisis, ce dernier s'appuie contre le chalet, son domaine, en fermant les yeux, et chacun court se cacher. Au bout de quelques instants, cligne-musette redevient clairvoyant, et se met à fureter pour trouver le gîte des joueurs; tandis qu'il est bien occupé, quelques-uns de ces malins personnages quittent leur retraite, et courent comme un trait vers le chalet : cligne-musette s'élance sur leurs traces; mais avant qu'il ait pu les atteindre, ils se sont mis à l'abri de ses poursuites en touchant le chalet, qu'ils nomment à haute voix, et, profitant du temps où cligne-musette poursuit en vain leurs camarades, les autres joueurs, sortant d'un autre côté, se dirigent aussi en courant vers le lieu d'asile, et mon pauvre cligne-musette les voit tous se jouer de lui. Mais il n'est pas toujours si malheureux : souvent il dépiste un joueur qui s'empresse de fuir; mais il a prévu le cas, et dès que celui-ci a fait quelques pas, il l'arrête au passage. Si tous les joueurs sortent à la fois, au lieu de courir de côté et d'autre, cligne-musette, en personnage prudent, se dirige vers le chalet, où tout doit aboutir; et là, il prend les joueurs comme au trébuchet. S'il n'en attrape point, tout le monde se cache de nouveau, et il est obligé de *l'être* encore : s'il n'atteint qu'une personne, elle l'est à sa place : s'il en prend plusieurs, c'est à la dernière prise à l'être. Le jeu continue de la même façon, jusqu'à ce que la volonté des joueurs le termine.

Les quatre Coins.

On ne peut jouer que cinq personnes à ce jeu ; aussi quand la société sera nombreuse, il faudra multiplier les parties de *quatre coins*, et les rapprocher sans pourtant les confondre : il en résultera une variété de mouvements gracieux et animés, et qui offrira le plus joli tableau aux mamans assises près de là. Quoiqu'on puisse jouer à ce jeu dans une chambre, sa turbulence s'accommode mieux d'un jardin; puis les arbres, qui présentent de nombreux points d'appui, permettent de jouer beaucoup de monde, et augmentent singulièrement l'agrément du coup-d'œil. Mais venons à l'application.

On fait choix d'un carré qui ait quatre coins distincts, ou, à leur défaut, on en prépare avec une canne fichée en terre, un tas d'habits ou de chapeaux, une chaise de jardin, etc. Chaque personne se loge à l'un des coins, et la cinquième, placée au milieu, attend, pour trouver un gîte, que ses compagnons changent de place; cela ne tarde pas; un d'eux, par un

signe de la main, ou plutôt par un clin-d'œil, avertit la personne qui se trouve au coin opposé; tous deux quittent leur place, pour prendre respectivement celle qu'ils n'avaient pas; et, dans ce conflit, celui qui *l'est* attrape souvent un gîte : souvent il est devancé, et court aux autres joueurs, qui se croisent en même temps et de la même manière : s'il se loge, la personne de qui il prend le coin est réduite à se mettre au milieu, et à jouer le rôle du cinquième personnage, que l'on désigne vulgairement sous une dénomination de mauvais ton. Pour que le jeu soit agréable et vif, il faut que les joueurs changent souvent de place, et qu'ils se croisent en biais, c'est-à-dire, en suivant une ligne diagonale qui partage l'enceinte. Aller toujours en face l'un de l'autre dans la partie la plus courte, c'est rendre le jeu monotone, et ne pas laisser assez de chance à celui qui l'est. Quand un joueur, après avoir fait signe à son partenaire, quitte sa place avant que l'autre ait bougé, et que le cinquième en profite, la justice veut que le partenaire qui a trop tardé le soit au lieu du déplacé. Mais, dans les jeux comme dans la vie, la justice est souvent passée sous silence, et le déplacé est obligé de prendre son parti.

L'Aveugle du Tapis vert.

Dans le parc de Versailles, où s'étendent de si vastes tapis de gazon, les promeneurs ont l'habitude d'un petit jeu assez plaisant. Une ou plusieurs personnes de la société sont choisies pour être aveugles : on leur bande les yeux, comme si l'on jouait au colin-maillard, et on leur dit de marcher droit : elles croient le faire; et, au bout d'un certain temps, quand on leur enlève leur bandeau, elles reconnaissent avec surprise qu'au lieu de suivre une ligne droite, elles ont été de biais, soit à droite, soit à gauche : leur démarche un peu chancelante, leur étonnement en recouvrant la vue, amusent beaucoup les spectateurs; mais on peut facilement rendre ce jeu plus agréable.

Pour cela, la société se partagerait en deux bandes égales, et l'on se rangerait les uns derrière les autres, à la file, en se tenant par l'habit. Si l'on était peu de monde, les dames tiendraient les messieurs par les basques de l'habit, et ceux-ci tiendraient les dames par le bout du schall ou de la ceinture, afin d'agrandir la chaîne autant qu'il se pourrait. Ces deux files, ainsi disposées, suivraient en droite ligne, de chaque côté, les bords de la pièce où s'exerceraient les nouveaux colin-

maillard, qui, tout en croyant aller parfaitement droit, ne manqueraient pas d'aller se heurter contre l'une ou l'autre file. De cette manière, les aveugles ne seraient plus isolés, et leurs moindres bévues seraient mises à profit.

Les Barres.

Ce jeu, image de la guerre, et délices des écoliers, fait aussi l'amusement favori des sociétés réunies à la campagne. Ce combat, où l'on joûte de légèreté et d'habileté à la course, plaît beaucoup aux jeunes gens des deux sexes, auxquels il procure un exercice salutaire et un spectacle animé. De piquants accessoires en augmentent l'attrait. M. un tel demande barre contre cette jeune personne, pour toucher deux fois sa jolie main, pour la voir courir devant lui, pour avoir enfin le plaisir de l'atteindre : puis les joueurs, sous prétexte d'assortir leur camp, et s'étayant de leur expérience d'écoliers *aux barres*, choisissent, pour former leur troupe, les dames qu'en toute occasion ils préfèrent pour partenaires. En attendant les défis, on cause, on rit, on oublie l'occasion qui rassemble, et on se laisse prendre bien plus par les compagnons qui demeurent en place, que par l'ennemi qui vous poursuit. Ces incidents se répètent dans le camp opposé : le jeu, vif et piquant, remplit la journée entière, et la maîtresse du logis bénit Dieu de voir ses hôtes si bien occupés : il n'y a pas jusqu'au cuisinier qui n'y gagne, car l'exercice et la gaîté sont de piquants assaisonnements dont on veut bien lui faire honneur. Mais voyons les règles du jeu qui produit de si jolis résultats.

Le théâtre du jeu de barres est ordinairement une grande allée de parc ou de jardin, ou une vaste plaine ou clairière, sur laquelle la société s'est arrêtée pendant une promenade lointaine : on voit que tout terrain uni et battu est convenable pour jouer aux barres; mais il est important qu'il ne s'y rencontre ni ornière, ni fossé, ni tronc d'arbre à fleur de terre, ni petits buissons, etc., afin que les joueurs ne soient pas exposés à faire une chute en courant.

Le terrain choisi, on marque deux camps, soit avec les habits, les chapeaux, les cannes, quelques baguettes ou branches de feuillage, ou seulement un sillon tracé en terre : l'essentiel est que l'enceinte soit exactement marquée; les deux camps s'établissent l'un en face de l'autre, à cinquante ou soixante pas de distance.

Les coureurs qui composent les camps doivent être en nom-

bre égal, d'égale force, également habitués à la course, afin que l'un n'ait pas sur l'autre une trop grande disproportion de forces : voici pourquoi il convient de mettre dans chaque parti autant de messieurs que de dames, et que les premiers trouvent toujours de bons prétextes pour admettre les personnes qui leur agréent le plus. Les écoliers ou les jeunes gens qui ont l'habitude de jouer ensemble aux barres, connaissent assez bien les moyens de chacun. Deux d'entre eux, pris dans ceux qui sont d'une force égale, choisissent chacun leur troupe. Ils tirent au sort à qui désignera le premier; celui que le hasard a favorisé prend, parmi tous ses camarades, celui qu'il juge le plus fort; l'autre en fait autant : le premier nomme un autre partenaire, ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit du jeu. C'est par un procédé analogue, que les messieurs choisissent leurs compagnons, leurs compagnes; et ce choix seul est déjà un jeu.

Le sort décide lequel des deux camps demandera barre sur l'autre: les combattants des deux partis se tiennent l'un auprès de l'autre, sur la limite de leur enceinte. Bientôt un joueur du parti désigné s'avance lentement vers le camp ennemi; il se pose le jarret tendu, le bras en avant, et dit d'une voix forte : *Je demande barre contre un tel.* L'antagoniste qu'il a provoqué s'élance aussitôt, frappe deux légers coups dans la main que lui tend le provocateur; et lorsqu'il s'apprête à frapper le troisième, ou immédiatement après qu'il l'a fait résonner, il poursuit son ennemi qui court comme le vent. Très-souvent on supprime ce préliminaire, et l'on court immédiatement après le provocateur, dès qu'il a demandé barre, afin que les barres soient plus vives; mais à un jeu où les dames prennent part, il n'est pas nécessaire d'activer la course.

Quoi qu'il en soit, lorsque le provoqué poursuit le provocateur, un des coureurs du camp de celui-ci vient à son secours, en courant sur son antagoniste, et il a ce qu'on appelle *barre* sur celui qui a répondu au défi : un deuxième coureur du camp défié sort à son tour, et l'on se poursuit ainsi les uns les autres, jusqu'à ce que tout le monde soit rentré dans son camp sans qu'il y ait personne de pris, ou jusqu'à ce qu'un des joueurs soit fait prisonnier; celui qui l'a atteint s'écrie à l'instant : *Pris!* A ce signal, tout le monde doit s'arrêter, ou les captures ne seraient plus faites de bonne guerre.

Le camp est un asile inviolable; non-seulement celui qui

y rentre ne peut être saisi dans son enceinte, mais il a le droit d'en sortir, et de poursuivre à son tour ceux qui le poursuivaient d'abord. Si un joueur s'est trop avancé, on essaie de le couper dans sa course, c'est-à-dire de se mettre entre lui et le camp dont il est sorti; alors on a barre sur tous ceux qui sont sortis depuis qu'on est sorti soi-même.

La partie de barres se fait de deux manières : ou les prisonniers sont rendus à chaque coup, et alors elle consiste en un nombre convenu de captures; ou bien les prisonniers sont gardés dans le camp ennemi jusqu'à ce qu'on les délivre ou qu'il ne reste plus un seul joueur des deux côtés : dans ce dernier cas, la partie peut être éternelle, parce qu'un seul coureur, s'il s'y prend bien, ou si l'ennemi ne fait pas bonne garde, peut délivrer tous ceux de son parti.

Voici comment s'opère la délivrance des prisonniers. Celui qui est pris est tenu de se rendre sans résistance, et sans pouvoir s'échapper du camp de ses adversaires : les prisonniers se rangent sur une seule file, à l'entrée du camp, en se tenant par la main. Ils ne peuvent sortir de cette place et rentrer dans leur camp, que si quelqu'un de leur parti, arrivant à l'improviste, touche le premier d'entre eux avec la main sans être pris lui-même; mais cette délivrance n'est pas facile, parce qu'on laisse toujours quelqu'un dans le camp, pour surveiller les prisonniers. Si les joueurs du même parti se trouvent tous imprudemment engagés dans une campagne, alors un des adversaires profite de cette négligence, et leur enlève, en un clin-d'œil, le fruit de plusieurs victoires. Ainsi le jeu de barres, comme la vie de plus d'un conquérant, met en action cette maxime, « qu'il est moins difficile de faire des conquêtes que de les conserver. »

La méthode de faire des prisonniers peut être dangereuse, en ce qu'elle force les coureurs à rester immobiles après s'être violemment exercés; il vaut donc mieux compter des points, ou faire donner des gages aux captifs. On amasse ainsi une bonne provision de pénitences, pour s'amuser en se reposant.

Les *barres forcées* diffèrent des parties ci-dessus expliquées, en ce que les prisonniers ne sont jamais délivrés : ils passent à mesure dans le camp ennemi, et le combat finit lorsque tous les joueurs d'un camp sont ainsi passés dans l'autre; comme les coureurs des deux partis sont ordinairement de force égale, le jeu se maintient longtemps, car on gagne

souvent en faisant des prisonniers autant que l'on en perd qui se laissent prendre. Les trois petits coups dont j'ai fait mention en commençant, sont particulièrement en usage aux barres forcées.

Rien n'est amusant comme de voir la course devenir générale, et entraîner les joueurs bien loin du camp.

CHAPITRE III

JARDIN.

JEUX PRÉPARÉS.

Ces jeux, ou plutôt ces jouets, qui ont successivement amusé les élégants, les petites-maîtresses et les enfants, me semblent devoir compléter les jeux d'action et de jardin ; ils sont peu nombreux, la mode en est passée, mais elle peut revenir ; sans qu'elle revienne, le goût particulier des joueurs peut la ramener pour eux.

Le Bilboquet.

Le bilboquet a de véritables titres de noblesse, car nous voyons dans les écrits du vieil historien l'Estoile, que Henri III l'aimait presque autant que ses mignons. Cette haute faveur tomba ; mais le hasard, qui fait également le bonheur des jeux et des affaires de ce monde, voulut que vers le milieu du règne de Louis XV le bilboquet reprît une telle vogue, que les élégants de la haute société, avec l'épée au côté et le chapeau à plumets, se montraient partout armés de bilboquets d'ivoire : sur le théâtre même, Iphigénie et Sémiramis s'avançaient en faisant jouer un bilboquet; car les actrices ne quittaient pas en public cet instrument généralement adopté. Maintenant ce jeu rare et peu connu est à peine en usage chez quelques enfants, et tout en répétant *vanitas vanitatum*, examinons comment on joue à ce jeu plein de vicissitudes.

Le bilboquet se compose : 1° d'une bille ou boule d'ivoire ou de buis, de la grosseur de celles dont on se sert au billard, et quelquefois beaucoup plus grosse ; 2° d'un bâton de bois ou d'ivoire un peu moins gros que le petit doigt, et long de 13 à 16 centimètres (5 à 6 pouces). Le cordonnet le plus souple et le plus solide que l'on puisse trouver tient à la boule par un trou conique qui la traverse de part en part, et s'y

arrête par un gros et fort nœud, et il tient par le milieu du bâton, qui est pointu d'un côté, et de l'autre concave, façonné en forme de croissant, et souvent présente un disque plat et horizontal. Le joueur de bilboquet commence par pincer le fil de manière à le tordre et à imprimer à la boule un mouvement très-vif de rotation : cette bille en tournant se dérange moins de la direction perpendiculaire, et, après l'avoir fait sauter, on la reçoit sur la partie arrondie du bâton, ou, ce qui est encore plus difficile, sur la pointe du même instrument. Il y a des joueurs si exercés qu'ils fixent la bille presque à tous les coups. On peut jouer à deux au bilboquet, en jouant à qui, dans un nombre de coups donné, sera parvenu à saisir le plus la boule au vol sans qu'elle retombe.

L'Émigrant.

A l'époque de l'*émigration* des Français, lors des commencements de la révolution, un jouet, qui en reçut le nom, grâces aux circonstances politiques, obtint cette vogue prodigieuse que les Italiens désignent par l'expression de *faire fureur;* le souvenir en reste à peine. Cependant le jeu de l'émigrant, *qui ne mérita pas cet excès d'honneur, ne méritait pas non plus cette indignité.* Le lecteur va en juger.

Deux disques en bois de buis, d'ébène, de rose ou en ivoire, réunis au centre par un boulon, et ne formant qu'une seule pièce, composent l'émigrant. Le boulon est percé d'un trou dans lequel on fait passer le cordonnet noué à son extrémité comme celui du bilboquet. Si l'on roule la corde autour du boulon, et que la relevant par un bout, on abandonne l'instrument à lui-même, il tombe; mais il a acquis une force de rotation qui l'oblige à remonter au point d'où il est tombé, en roulant son cordonnet sur lui-même. L'émigrant reviendrait tout seul dans la main qui l'a lancé, si une portion de son impulsion n'était détruite par le frottement et par la résistance de l'air; mais on seconde son mouvement naturel par un jeu alternatif de la main. L'émigrant descend et monte sans cesse, à moins qu'il ne se dérange par la sortie du cordonnet hors de la rainure profonde et circulaire où il est engagé. On imprime à l'émigrant, non-seulement un mouvement vertical de haut en bas, et de bas en haut, mais un mouvement horizontal ou oblique, et on le fait aller, si l'on veut, comme un encensoir. Il est vrai que ce dernier mode peut blesser les personnes qui entourent le joueur, et que de

plus on ne saurait le mettre en pratique dans un appartement, parce qu'il pourrait briser les glaces et les porcelaines. Aussi vaut-il mieux, généralement, exercer ce jeu, et tous ceux qui lui ressemblent, dans une cour ou dans un jardin.

Le Diable.

Le diable, plus moderne chez nous que les jouets précédents, veut, comme eux et plus qu'eux, être mis en mouvement en plein air : le dégât qu'il occasionerait dans un appartement, son ronflement qui alors serait étourdissant, renvoient les joueurs dans un jardin ou dans une cour. Le diable est en quelque sorte formé par deux toupies d'Allemagne (*voyez* plus bas, *aux jeux d'enfants*) réunies par une même tige. Il consiste en deux boules creuses de bois, de métal, de bambou, même de cristal, séparées l'une de l'autre par une courte tige : chacune des cavités est percée d'un trou dans un sens opposé ; une corde, tenant à deux bâtonnets, prend ce jouet par le milieu dans un nœud coulant. En haussant et baissant rapidement chacun des bâtonnets, longs au plus comme l'avant-bras, le diable prend un mouvement de rotation très-bruyant. On peut lancer ce jouet très-haut, même à 6 mètres 60 centim. et 10 mètres (20 et 30 pieds), et le retenir sur le cordonnet; mais cette manière de jouer ne peut avoir lieu qu'en plein air et demande un joueur plein de force et d'adresse. Le mouvement de rotation qu'on finit par lui imprimer est tel que, s'il s'échappe du nœud coulant, il bondit sur le sol, sur les bancs du jardin : on voit quel dégât il causerait sur des meubles. Pour aller momentanément hors du nœud qui le fait vibrer, il faut que le diable soit placé sur une corde tendue entre deux piquets, ou sur le cordonnet tendu par les deux bâtonnets.

Ce n'est que depuis environ une quinzaine d'années que ce jeu bruyant, importé des Indes, est connu en France, quoique trente ans auparavant les missionnaires de la Chine en eussent envoyé le dessin à M. Bertin. Cet instrument sert, depuis très-longtemps, aux marchands chinois, principalement aux débitants de sucreries pour appeler leurs pratiques. Comme ce jeu demande beaucoup d'adresse, il a piqué l'amour-propre des dames, et dès-lors la mode s'en est répandue rapidement. La haute société surtout l'avait adopté; les enfants en faisaient leurs délices, et depuis le fer-blanc jusqu'aux matières les plus précieuses, une foule de choses ser-

vaient à fabriquer les diables, que l'on rencontra partout. Le diable régnait en 1812.

Le Volant.

Ce jeu plaît à l'enfance et presque encore à la vieillesse, ou tout au moins à l'âge mûr : les dames, les jeunes gens, à la ville et à la campagne, aiment à s'exercer au volant; c'est en effet l'un des plus jolis jeux. On sait que l'on y joue à deux avec une paire de raquettes, petit treillis de cordes d'agneaux à mailles serrées, qui est retenu par un cercle allongé, que termine une poignée de bois. Le volant se compose d'une rondelle de liége dans laquelle on enfonce une couronne de petites plumes; au-dessous du liége est du son contenu dans une petite bourse d'étoffe brillante. On joue de trois manières : 1° avec le plat de la raquette qui sert à lancer et à rattraper le volant; 2° à revers, c'est-à-dire en tenant la raquette droite, ce qui demande plus d'habileté : la troisième méthode est dite *au coup faillant*, c'est-à-dire que, si l'on est plusieurs, le joueur du côté duquel le volant *meurt*, c'est-à-dire tombe par terre, cède sa place à l'un des assistants. Pour jouer avec succès au volant, il ne faut ni s'agiter, ni courir de côté et d'autre, mais poursuivre seulement le volant de l'œil dans les airs, le guetter, et se tenir prêt à le repousser : il ne faut pas non plus trop *forcer* (lancer trop fort), le jeu deviendrait fatigant et inégal. Il y a des joueurs habiles qui se plaisent à reprendre le volant terre à terre; mais il faut alors beaucoup d'habitude. C'est exclusivement un jeu de jardin; car, dans un appartement, le volant se loge à chaque instant, et peut briser les glaces et les vitres. Le volant fournit un passe-temps solitaire assez agréable pour les très-jeunes personnes.

Jeu des Grâces.

Le volant a donné l'idée de ce jeu fort agréable auquel les dames aiment à s'exercer, les attitudes qu'il exige, ou permet, ayant infiniment de grâce : d'où l'étymologie de son nom.

Quatre bâtonnets un peu moins longs que le bras, colorés, revêtus de spirales ou d'ornements divers; deux petits cerceaux de couleurs et d'enjolivements assortis aux bâtonnets, voici les matériaux du jeu des grâces. Le lieu à choisir est une cour ou un jardin.

Ordinairement deux des bâtonnets et l'un des cerceaux sont marrons avec spirales bleu-ciel, et les deux autres bâ-

tonnets avec l'autre cerceau sont enjolivés de rose. Les couleurs orange, vert-brillant, lilas, bleu de roi, etc., sont également employées.

Les instruments choisis, les deux joueuses sont en présence : l'une prendra la couleur rose, l'autre la couleur bleue. L'une d'elles, croisant les bâtonnets maintenus légèrement dans ses mains, leur fait présenter par le haut une espèce de fourche qui soutient le joli cerceau. Elle le lance alors comme un volant à sa partenaire; celle-ci, armée également des bâtonnets en fourche, reçoit le cerceau et le renvoie à sa compagne, qui le lui renvoie à son tour, absolument comme pour le volant.

Les joueurs plus forts croisent ensemble les deux cerceaux. Rien n'est plus joli que de voir voltiger ainsi dans l'air ces gentils petits cercles colorés dont les spirales semblent se multiplier par le mouvement.

Il importe de jouer en ligne droite, et d'éviter l'affectation dans les attitudes; précaution d'autant plus essentielle, que les mouvements forcés du jeu présentent par eux-même beaucoup de poses coquettes.

CHAPITRE IV.

JARDIN.

JEUX DES JEUNES GENS.

La Balle au mur.

C'est un jeu d'écolier; mais il a tant de rapport avec la paume, que je crois devoir commencer par lui la description des jeux auxquels les jeunes gens se livrent entre eux, quand ils sont privés de la société des dames. Ces jeux sont de véritables exercices hygiéniques, puisqu'ils développent tout le corps, et lui donnent de la souplesse, de la force et de l'agilité.

Les balles dont on fait usage à ce jeu, et à plusieurs autres, sont de plusieurs sortes. Les premières et les plus mauvaises sont celles dites de *chiffe*, c'est-à-dire composées de morceaux de chiffons placés les uns sur les autres; en seconde qualité viennent celles faites de vieux drap, ou de lisières coupées fort étroites; les meilleures et les plus usitées consistent en fils de laine roulés avec soin sur un bouchon de liége taillé en

boule. Si la laine est mouillée, soit dans l'eau, ou dans le vinaigre, la balle devient fort dure en séchant, et se nomme *balle à l'eau*. Ce genre de balle produit d'excellents rebonds. Dans tous les cas, les balles sont recouvertes de morceaux de peau fine; celle de vieux gants est excellente pour cet usage. Les balles de laine rebondissent bien et ne font point de mal à la main des joueurs. On appelle *balle à répétition*, celle où l'on a introduit dans le liége arrondi qui fait le fond ordinaire des balles, un court tuyau de plume, dans lequel on met quelques grains de sable, ou un petit plomb, et dont on ferme les extrémités avec du parchemin; elle produit un léger son. Il y a encore des balles de gomme élastique; les bonds en sont très-réitérés, mais, par cette raison, elles sont faciles à perdre, et sont tellement dures qu'elles meurtrissent la main.

Les balles choisies, les joueurs se rendent auprès d'un mur de hauteur et largeur convenables; on trace sur ce mur une raie au-dessous de laquelle il n'est pas permis d'envoyer la balle, sous peine de perdre un nombre convenu de points. On marque aussi les limites latérales. Quand la balle vient à frapper exactement sur la raie, le coup est remis, c'est-à-dire nul.

On joue à la balle un contre un, deux contre deux, etc.; les joueurs doivent être égaux en nombre de chaque côté ; car il y a deux partis, celui qui doit *servir*, et celui qui doit *répondre*; les forces des joueurs doivent être assorties le plus possible. Un des joueurs du premier parti lance la balle de manière qu'au premier coup elle soit *belle*, c'est-à-dire facile à prendre, soit de volée, soit du premier bond; un joueur du second parti repousse la balle, qui est reçue et renvoyée par un de ses adversaires, et ainsi de suite. La finesse du jeu consiste à ne pas donner la balle trop *belle* à ses rivaux, sans toutefois s'exposer à manquer le coup, si la balle frappe au-dessous de la raie, ou hors de l'enceinte convenue; il faut tenir un juste milieu.

Tant que la balle est renvoyée, personne ne compte de points; mais si quelqu'un des joueurs manque le coup, ou envoie la balle sous la raie, ou hors des limites tracées à droite et à gauche sur le mur, ou la prend du second bond, ceux du parti adverse comptent *quinze;* on compte également *quinze* pour chaque coup manqué. La partie est de *soixante;* mais il faut, pour la terminer sans interruption, qu'un des deux partis ait fait les trente derniers points en deux coups; ainsi,

par exemple, si, lorsque vous avez compté *quarante-cinq*, vous laissez prendre le même point à vos adversaires, il ne vous est plus permis, au coup suivant, de compter *soixante* ou *partie*, vous obtenez seulement ce qu'on appelle *avantage*; si, l'égalité étant ainsi rompue, votre adversaire fait également *avantage*, il y a *avantage à deux*, et le coup suivant détermine enfin irrévocablement à qui la partie doit appartenir. On intéresse le jeu suivant la volonté des joueurs, ou l'on convient de jouer des balles, à la manière des écoliers, à qui l'on interdit sagement d'intéresser le jeu avec de l'argent.

La Balle aux deux murs.

On joue *à la balle aux deux murs* sous une galerie de pierre, ou sous une porte cochère : les règles du jeu précédent conviennent en tout à celui-ci; mais comme la balle a des réflexions doubles, et que l'espace est plus resserré, on n'y joue commodément qu'à deux. Les balles de gomme élastique sont seulement utiles pour ce jeu.

La Balle empoisonnée.

Il y a deux manières d'exécuter ce jeu : 1° par un certain nombre de joueurs, partagés en deux bandes semblables; 2° par un seul contre plusieurs : occupons-nous d'abord de la première.

Dix à douze jeunes gens se divisent en deux partis; dans une cour, une promenade champêtre, ou dans tout autre endroit spacieux et carré; on marque quatre points, un comme le camp, les autres comme des buts qui doivent être touchés par les coureurs successifs. On tire au sort, et les joueurs qu'il favorise occupent le camp; les autres se mettent entre les quatre buts, à la distance qu'ils croient convenable; un des leurs sert la balle à un des joueurs du camp; celui-ci la repousse de *volée*, et court au premier but, puis au second, et successivement aux autres s'il en a le temps. Un autre joueur repousse la balle à son tour, et *fait* le premier but, c'est-à-dire le gagne, tandis que son camarade fait le second, et ainsi de suite; mais deux joueurs du camp ne peuvent se trouver ensemble au même but; celui du parti qui *l'est* (on désigne ainsi le parti qui n'occupe pas le camp) ramasse la balle le plus promptement possible, afin d'en atteindre un des coureurs avant qu'il ait touché le but; s'il réussit, le joueur atteint de la *balle empoisonnée* suspend sa course, son parti perd le

coup, et il est obligé de servir la balle à son tour, à moins que sur-le-champ lui ou les siens ne soient assez habiles pour la ramasser et en frapper un de leurs adversaires avant qu'il soit rendu au camp. Si celui qui a repoussé la balle le fait avec assez peu de précaution pour qu'un des joueurs du parti contraire la retienne de *volée*, et sans qu'elle ait touché la terre, ceux de son parti sont également obligés de quitter le camp. Ce jeu donne beaucoup d'exercice dans une grande cour, dont les quatre coins servent de buts. Dans une plaine, les buts sont marqués par les tas d'habits des joueurs; mais on a le désagrément d'aller trop loin chercher la balle, et les possesseurs du camp le gardent trop longtemps. Les balles dites à *répétition* servent principalement à ce jeu.

Voici la seconde méthode : on creuse en terre neuf trous alignés trois à trois, assez grands pour contenir une balle, et qu'on désigne par le nom de *pots*. Pendant qu'éloigné de 4 à 5 mètres (12 à 15 pieds), celui qui *l'est* cherche à rouler la balle dans un des trous, les autres doivent avoir chacun un pied touchant le trou qu'ils ont choisi, et ne s'éloigner que lorsque la balle s'est arrêtée dans un; celui dans le *pot* duquel la balle tombe doit la saisir, et, sans quitter les pots, doit chercher à frapper un de ceux qui s'en sont écartés; s'il n'atteint personne, il roule la balle à son tour; dans le cas contraire, le joueur atteint de la balle empoisonnée est contraint de servir.

Les Indiens sont passionnés pour ce jeu, qu'ils jouent selon la première méthode, avec des balles de peau de daim, bourrées du poil de l'animal, et cousues avec du fil fait de ses tendons; les partis sont quelquefois de plus de trois cents joueurs chacun. Leur dextérité est telle, dit Carver, dans son *Voyage dans l'Amérique septentrionale*, que la balle est le plus souvent maintenue en l'air, et renvoyée dans différentes directions, sans toucher à terre, pendant tout le jeu. Ils courent avec une prodigieuse vitesse les uns après les autres, et pendant que l'un est sur le point de renvoyer la balle à une grande distance vers son but, un autre survient qui la saisit à l'improviste et la renvoie du côté opposé.

Le Ballon.

Ce jeu est d'un usage fréquent dans une grande partie de la France, mais c'est surtout dans l'Italie qu'il est en honneur. Le peuple et la noblesse y prennent part ensemble, et il n'est

pas rare de voir une personne de qualité jouer avec un ouvrier qui est adroit à ce jeu. La grande habitude que les Italiens ont de cet exercice leur a fait imaginer d'armer les bras des joueurs d'un instrument de bois qui a quelque ressemblance avec un manchon. Le joueur y fourre son bras jusqu'au coude, et tient l'instrument par de petites chevilles de bois, qui sont taillées en carré, et pointues vers le bout.

Quand on repousse le ballon seulement avec le poing, il faut une très-grande force dans le bras, et même, dans les commencements, on éprouve une douleur qui finit par devenir insupportable, si l'on ne prend soin de s'en garantir avec un mouchoir roulé autour du poignet. Quelques joueurs repoussent le ballon avec le pied, mais il faut être bien habitué.

Voyons maintenant comment se confectionnent les ballons. Ceux dont se servaient les Romains (car ce jeu est fort ancien) étaient composés d'un sac de cuir ou d'une outre remplie de vent; aujourd'hui l'on se sert de vessies de bœuf, et mieux encore de porc, qu'on choisit parmi celles qui sont le plus arrondies, et qu'on prépare à l'extérieur avec de l'huile pour qu'elles ne se dessèchent pas. On enferme cette vessie aplatie dans un ballon de peau de même dimension : on y souffle avec un tuyau de plume que l'on introduit dans le col de la vessie, et, quand le tout est suffisamment gonflé, on bouche soigneusement l'ouverture avec une ficelle ; l'enveloppe de peau est garnie d'une espèce de soupape qui referme exactement l'ouverture.

On peut jouer deux à deux au ballon, mais plus ordinairement on se met trois et même six personnes de chaque parti; on s'y exerce de deux façons, soit en jouant une partie suivie et régulière, en comptant les points comme à la balle en long, soit quand les joueurs placés en cercle chassent le ballon au hasard, de manière que chacun le reçoive et le renvoie à son tour.

Il n'est permis de repousser la balle que de volée, ou du premier bond, tandis qu'au ballon, quand on ne fait point de partie régulière, le joueur met son amour-propre non-seulement à ne point laisser mourir le ballon entre ses mains, mais encore à le pousser le plus haut possible : le second, le troisième et le quatrième bond sont pour cela aussi légitimes que le premier, il est même permis de toucher plusieurs fois la machine : ainsi, ce n'est pas une chose rare de voir un

joueur ramener de très-loin un ballon, en lui faisant faire des bonds successifs, jusqu'à ce qu'il le trouve dans une situation favorable pour le lancer avec vigueur.

La Longue-Paume.

La *longue-paume* se joue en plein air, sur un terrain battu et disposé à cet effet, comme le grand carré des Champs-Elysées, à Paris. M. Bajot, auteur d'un très-joli poème sur la paume, dit que ce terrain doit avoir cent soixante pas, parce qu'un camp plus petit rétrécirait le coup, et que, plus spacieux, le camp occasionerait trop de fatigue; mais laissons parler M. Bajot lui-même, car ses conseils joignent la clarté de la prose à l'agrément de la poésie.

. . . .

Qu'un joueur s'encourage à son premier début;
Que de chaque côté, laissant vingt pas entre elles,
Cette largeur suffit, règnent deux parallèles (1);
Légers sillons tracés pour former le pourtour
De l'enceinte sacrée, objet de votre amour.
De l'une à l'autre au centre établissez la ligne
Qui sépare les camps, et tour à tour désigne
Les coups qui, se portant ou dessus, ou dessons,
Sont jugés aussitôt ou bons ou mauvais coups.
Ouvrons vite, il est temps, la nouvelle carrière,
La foule se répand autour de la barrière:
Aux doux empressements d'avides spectateurs
Cédez, et paraissez, jeune élite d'acteurs!
Athlètes vigoureux, au milieu de l'arène
En deux nombres égaux le plaisir vous entraîne.
Déjà plus d'une balle a parcouru les airs:
Poussée et repoussée en mille sens divers,
Tantôt elle s'élève, et tantôt sur la terre
Frappe, bondit, retombe et roule encore légère.
Les postes sont marqués: on voit six combattants
Avec ordre rangés; trois gardent les devants,
Marchent de front, bravant les sifflements des balles:
Au centre sont placés, à distances égales,
Deux voltigeurs; leur bras, aussi prompt que l'éclair,
Sans attendre le bond, prend la balle dans l'air:

(1) On les marque au moyen d'une corde attachée à l'extrémité de petits poteaux ou piquets, longs de 65 centimètres (2 pieds) environ, et plantés de place en place autour de l'enceinte.

Le coup en est plus fort, la chance plus certaine,
La balle perce et rend la résistance vaine.
Enfin paraît au fond celui qui, plus adroit,
D'occuper cette place a mérité le droit;
Lui seul il les vaut tous: il dispose, il gourmande,
Et, sans cesse en haleine, il presse, agit, commande.

La paume était connue des anciens, et l'estime qu'ils faisaient des exercices gymnastiques devait rendre ce jeu très-fréquent chez eux : aussi les Grecs et les Romains en faisaient-ils beaucoup d'usage. Cela n'est point pour étaler une érudition banale, mais pour en venir à dire que l'arène de la paume s'appelle en latin *xyste*, nom tiré du grec. Avant de développer les conseils que nous avons déjà donnés en empruntant le langage de M. Bajot, nous dirons que la paume, qui fournit le jeu le plus animé quand on est plusieurs, est aussi le moyen de s'exercer très-agréablement lorsqu'on est seul.

Après la paume solitaire vient la paume à deux, lorsque deux joueurs se provoquent l'un l'autre, et font en quelque sorte un duel. Ordinairement on entre en lice plusieurs contre plusieurs, en se partageant en troupes égales, comme nous l'avons expliqué. Dans tous les cas, les joueurs quittent leur habit, et ont soin de n'avoir que des vêtements larges et souples, afin de n'être gênés en aucune manière; s'ils ne restent pas tête nue (ce qui vaut mieux), ils portent de petits bonnets de chasse : leurs chaussures doivent être une sorte de chaussons qui, par leur mollesse, se prêtent à tous les mouvements du pied; par conséquent, on voit combien il convient peu d'avoir des bottes : il convient bien moins encore d'avoir le cou emprisonné dans un col trop empesé. Les joueurs terminent leur équipement par une large ceinture, qu'ils se font avec un mouchoir serré suffisamment par deux nœuds sur les reins. Cette ceinture est importante pour rendre le corps plus ferme, assurer les viscères, et empêcher que la respiration ne devienne pénible ; ce qui s'explique suffisamment par plusieurs raisons physiologiques.

Pour jouer avantageusement à la paume, il faut non-seulement jouir de toutes ses forces, mais y joindre beaucoup d'adresse, d'agilité, un coup-d'œil juste, et beaucoup de présence d'esprit, pour juger si vous renverrez la balle qui vous est lancée avec rapidité, ou si, en ployant le corps, ou le retirant en arrière, de peur qu'elle ne vous touche, vous la laisserez

jouer à celui qui est derrière vous. Combien ne faut-il pas aussi que les efforts soient vigoureux, que les mouvements soient variés! Tantôt, le bras levé et armé de la longue raquette à fortes mailles de cordes à boyaux, vous repoussez la balle prête à passer sur votre tête, sans attendre sa chute; tantôt vous la reprenez à rase-terre, et la relevez par-dessus la corde d'enceinte. Un joueur lance la balle de toute sa force; l'autre l'attend de pied ferme, et ne fait que lui opposer sa raquette comme un bouclier : néanmoins l'habileté consiste moins à pousser la balle avec vigueur qu'à la diriger de façon à tromper la sagacité de l'ennemi; autrement, ce serait se fatiguer inutilement. On joue bien lorsqu'on fait passer la balle par-dessus la corde, ou toute autre chose qui en porte le nom, et sert à diviser l'enceinte du jeu en deux parties : on joue mal si on l'envoie sous la corde; mais l'on joue encore mieux quand on pousse sa balle en sorte qu'elle rase le dessus de la corde, et qu'on sait modérer son coup, de façon qu'au lieu de l'envoyer droit, on lui fait couper le jeu d'un côté ou d'un autre, en formant un angle relativement à la direction du terrain, et n'arrive qu'en mourant : la balle, alors, ne faisant que très-peu de bonds, oblige l'adversaire à s'élancer et à se ployer avec promptitude; et il est très-difficile de la reprendre et de la renvoyer.

En beaucoup d'autres occasions, l'art et la finesse remplacent avantageusement la force : comme, par exemple, de feindre, du corps et des yeux, que l'on se propose de jouer d'un côté, et de changer subitement de direction en jouant dans un sens contraire. L'adversaire trompé, qui s'était avancé rapidement où vous aviez paru disposé à porter votre coup, est obligé de revenir précipitamment, et à perte d'haleine, d'où son erreur l'avait conduit : il vous rendra bientôt la pareille; il enverra la balle à l'endroit que vous venez de quitter, et vous serez contraint, à votre tour, de courir et de vous essouffler pour y revenir à temps. On voit combien ce singulier genre de combat tient le corps et l'esprit en exercice.

La Balle en long.

Cet article, qui peut servir de complément au précédent, puisque les règles de *la balle en long* sont les mêmes que celles de la longue paume, en développera l'explication en forme de vocabulaire. Ce jeu ayant, ainsi que tous les autres arts, son langage particulier, nous sommes encore ici redevables

à M. Bajot. Notre vocabulaire sera disposé selon l'ordre du jeu.

Tirer le service. Lorque, avant de commencer le jeu, les joueurs sont assemblés dans le *xyste*, on jette une raquette de telle sorte qu'en tournant en l'air elle retombe à terre au hasard, sur un côté ou sur l'autre : le côté des cordes qui est plat, c'est-à-dire où ne se trouve point de nœuds, se nomme le *droit;* l'autre côté, où ils paraissent, se dit le *nœud.* Le joueur qui voit tourner la raquette dit : *droit* ou *nœud.* Si, quand elle est à terre et qu'il a pris *droit*, par exemple, elle se présente du côté des nœuds, c'est celui qui a lancé la raquette qui gagne le *service*, c'est-à-dire qui servira la balle à l'autre; dans le cas contraire, l'autre la lui servira. Chaque joueur sert ensuite à son tour; c'est ordinairement le plus habile qui commence, et ainsi de suite, dans l'ordre de la supériorité reconnue de chacun.

L'endroit du *tirer*, ou service, est indiqué par un petit morceau de drap fixé en terre par un clou. Le tirer s'avance ou se recule à volonté, et selon la force du vent, à l'opposé duquel il se place toujours.

Peloter, c'est se renvoyer simplement la balle sans suivre aucune des règles du jeu, pour passer le temps sans but, ou pour attendre qu'il se forme une partie : c'est une sorte de prélude.

La *partie* est le jeu même. Il est de règle que ceux qui s'amusent à *peloter* cèdent leur place à ceux qui veulent jouer partie, à moins que, par arrangement, ils n'entrent dans le jeu.

Faire la chouette. C'est jouer seul à seul, ou un contre deux : c'est un genre particulier de faire partie.

Les parties se font depuis deux jusqu'à douze joueurs, c'est-à-dire en *faisant la chouette*, ou deux contre deux, trois contre trois, quatre contre quatre, cinq contre cinq, et six contre six pour le *maximum*, car on n'est jamais davantage. Chaque partie est au moins composée de quatre jeux; mais quand on est plus de trois contre trois, elle est d'un nombre de jeux égal à celui des joueurs de chaque côté, plus un; c'est-à-dire qu'à la partie de quatre contre quatre, il faut, pour gagner, avoir cinq jeux; à celle de cinq contre cinq, il en faut six; à celle de six contre six, six jeux suffisent. Dans toutes ces parties, il est possible, et il arrive même souvent

que le nombre des jeux s'augmente à l'infini, par suite des *à deux* que l'on expliquera plus bas.

Chaque jeu est de soixante points, dont chaque coup vaut quinze points. On peut donc avoir un jeu en quatre coups décidés, en les gagnant de suite; toutefois il est rare qu'un côté gagne toujours ses jeux en quatre coups, à moins que l'autre ne soit si faible qu'il ne puisse parvenir à gagner un seul coup dans la partie, ce qui n'arrive presque jamais; ces parties, quoique bientôt terminées, seraient trop fastidieuses pour le côté gagnant; aussi tâche-t-on de s'assortir d'à peu près égale force, et l'on joue bien plus de coups avant de gagner ou de perdre : je suppose qu'un côté ait gagné quinze au premier coup, l'autre gagne *quinze* au second; on dit *quinze à un*. Le premier gagne-t-il encore *quinze*, qui fait *trente*, l'autre de même, c'est *trente à un;* le premier encore *quinze*, fait *quarante-cinq;* le coup d'après gagné par l'autre se dit *à deux*. Le coup d'ensuite qui gagne, se dit *avantage;* l'autre gagne également, *à deux*. *Avantage* d'un côté, *à deux* de l'autre, augmente encore le nombre des coups, jusqu'à ce que le dernier qui a *avantage* gagne tout de suite le coup d'après; alors il *a jeu*. Quelquefois le *jeu* n'est pas encore gagné au bout de douze coups et plus; de cette manière on s'exerce et l'on s'amuse beaucoup. *Faire des chasses*, les tirer, les défendre, allonge le jeu; nous allons expliquer le plus clairement possible cette dernière circonstance.

Une des premières lois du jeu, est de reprendre la balle qui vous est envoyée, ou *de volée*, c'est-à-dire en l'air, avant qu'elle ait touché la terre, ou quand elle y fait son premier bond; il n'est plus temps de la prendre à son second, et l'endroit dans l'enceinte où elle touche terre pour la deuxième fois, si on l'arrête à l'endroit même, est ce qu'on appelle une *chasse;* j'ai dit, si on l'arrête à l'endroit même, parce que, tant que la balle roule et gagne du terrain sans avoir touché les limites, la *chasse* s'allonge d'autant, et ce n'est qu'à l'endroit où elle est arrêtée, avant d'avoir dépassé le lieu du *tirer*, que le marqueur plante l'un de ses petits piquets, rouge ou bleu, pour indiquer la chasse.

Une *chasse* est donc faite, *à la partie de tout le jeu*, depuis le *tirer*, lorsqu'une fois on a servi, jusqu'à l'autre bout du terrain, *à la partie limitée*, dans l'un des deux espaces compris depuis la corde jusqu'à la ligne placée dans chaque bout, parallèlement à la corde, par-dessus laquelle la balle doit pas-

ser en l'air, et non en roulant par terre, comme cela se pratique dans l'autre partie.

La *chasse* faite ne cause ni perte, ni gain : ce n'est que lorsqu'on la tire qu'on peut la gagner ou la perdre, et on ne peut la *tirer* qu'après qu'on est *passé*, c'est-à-dire lorsqu'on a changé de côté; et même on ne *passe* que pour *tirer* et *défendre les chasses* : alors les joueurs qui étaient au fond du jeu vont prendre la place de ceux qui étaient de l'autre côté; et réciproquement.

Tirer une chasse est essayer de la gagner : on la gagne, en ménageant son coup de telle sorte que le second bond de la balle que l'on envoie au-delà, se fasse du lieu où la *chasse* a été faite : on la perd s'il se fait en-deçà; mais s'il tombait exactement sur la ligne de la *chasse*, le coup serait à *remettre*, c'est-à-dire à recommencer.

Défendre une chasse, c'est reprendre, avant son second bond, la balle de celui qui la *tire*, quand on juge qu'il peut la gagner ; car, lorsqu'on prévoit que le second bond se fera en-deçà de la chasse, le joueur habile ne s'avise pas de la reprendre : et si la chose arrive comme il l'a prévue, la chasse est perdue pour le tireur; et celui-là gagne *quinze* sans jouer.

Dès qu'il y a deux *chasses* faites dans un jeu, on passe, si aucun des deux partis n'a quarante-cinq ; mais si l'un ou l'autre a ce nombre, on passe à une *chasse* faite.

A la partie limitée, le sort de celui qui *tire* une *chasse* n'est pas heureux ; car il la perd dans tout le jeu de paume, depuis l'endroit où est la chasse jusqu'à lui. S'il met la balle en-deçà de la corde, en servant, il la perd : s'il la met dessus, comme il y est obligé, mais qu'elle n'aille point jusqu'à la chasse, il la perd encore; et enfin il la perd, s'il envoie sa balle au-delà de la ligne qui limite le jeu par le bout. Il ne peut donc la gagner que depuis l'endroit de la chasse jusqu'à cette ligne : aussi les chasses les plus avantageuses sont le plus près de la corde, et sur la corde même : l'espace en sa faveur est plus grand. Au contraire, il devient plus petit à mesure qu'elles approchent de chaque ligne du bout du jeu, et il ne peut gagner une chasse que touchant à cette ligne par un bonheur ou une adresse fort rare.

Comme les joueurs de part et d'autre se placent, dans le jeu, à d'assez grandes distances; que la perte ou le gain dépend des endroits où tombe la balle, et qu'occupés à attaquer ou à se défendre, ils auraient de la peine à les remarquer bien exac-

tement, ce qui donnerait lieu à des disputes sans fin, on est convenu de s'en rapporter à un garçon de jeu, qui se nomme le *marqueur*. Ce marqueur circule autour du terrain, pour observer si les balles tombent ou dehors ou dedans; si elles sont prises *bonnes*, c'est-à-dire du premier bond, ou *doublées*, c'est-à-dire du second ou troisième, par les joueurs, qui sont quelquefois eux-mêmes incertains de la vérité. Son office est encore de prononcer à haute voix la perte ou le gain, d'annoncer où est la chasse; enfin, de compter le jeu. C'est aussi lui qui marque le nombre des jeux qui se prennent de part et d'autre, et même celui des parties; il les écrit à cet effet sur un petit calepin qu'il porte à la main.

Il se fait aider des trois *ramasseurs*, afin que les balles, qui sont sans cesse jetées de côté et d'autre à un grand éloignement du lieu d'où l'on *tire*, y soient rapportées. On voit quelle est l'utilité de ces agents.

Des avantages.

La partie se dit *but à but*, quand les joueurs se sentant de force, ne se font aucun *avantage;* mais, lorsque la partie n'est pas égale, c'est-à-dire qu'il se trouve des joueurs plus faibles, les plus habiles, pour rendre la partie égale, leur accordent des avantages plus ou moins grands.

Rendre demi-quinze ou *demi-trente*, c'est donner à quelqu'un la liberté de prendre *quinze* en deux jeux, ou *quinze* à un seul jeu et *trente* à l'autre.

Rendre quinze, trente, quarante-cinq, c'est donner un, deux ou trois *quinze* par chaque jeu.

Donner bisque, c'est laisser prendre *quinze* à volonté. Deux, trois, quatre *bisques* sont autant de *quinze* de même nature. Il n'est plus temps de prendre ses bisques sur un coup terminé; aussi est-ce un résultat de l'intelligence, et souvent même de la grande expérience du joueur, de savoir prendre une *bisque* à propos.

Voici les autres *avantages* raisonnables que l'on peut faire encore :

1° De s'astreindre à enlever tous les coups par-dessus la corde, tandis que l'autre parti peut faire rouler la balle sur terre, de ses pieds, soit pour faire, soit pour gagner une *chasse*. Cet avantage est estimé valoir *demi-trente*, et même *trente*.

2° De jouer tous les coups de volée.

3° De les jouer tous du revers de la raquette.

4° De jouer d'*un côté de jeu*. On partage le jeu en deux, par une lisière, dans toute sa longueur ; et comme il est déjà partagé dans sa largeur par la ligne qui porte le nom de corde, le joueur qui accorde cet immense avantage n'a que le quart du jeu pour placer la balle bonne.

5° De jouer *dans les quatre lisières*. On établit dans chaque bout du jeu, et parallèlement à la corde, deux lisières, à six, huit ou dix pas de distance des deux lignes qui bornent le jeu à la partie limitée : c'est dans cet espace seul que le plus fort peut faire tomber la balle, établir et gagner des chasses.

6° Enfin, de jouer avec un battoir, un bâton équarri, ou autre chose semblable, tandis que le plus faible joue avec la raquette. Ces sortes de parties ne sont pas nobles pour les *avantagés*, et sont fort assujétissantes pour les *avantageurs :* elles servent seulement à faire voir que la paume est un art dont les difficultés les plus grandes peuvent se vaincre par l'habitude. Ces difficultés sont au reste la source du plaisir.

Termes du jeu et principaux coups.

Servir ou *tirer*, c'est commencer le coup, ainsi que nous l'avons vu.

Tenir le fond, c'est être derrière les autres joueurs, tout au bout du jeu. Il ne peut y avoir qu'un fond de chaque volée.

Place de la demi-volée, c'est celle qui vient après le *fond :* en approchant de la corde, elle oblige souvent à *jouer la volée*. Aux parties de trois, quatre et cinq, il n'y a de chaque côté qu'une *demi-volée :* à la partie de six, il y en a deux.

Le *tiers* est la place la plus voisine de la corde : à la partie de trois, il y a un tiers : à celle de quatre, il y en a deux : à celle de cinq et de six, il y en a trois.

Tierce est arrêter la balle, soit au bond, soit à la volée, soit même en roulant, ou pour faire une chasse, ou pour la gagner.

Mettre dessous, est jouer la balle trop bas, et de façon qu'elle fasse son premier bond avant d'avoir passé la corde.

Prendre la volée ou *se porter à la volée*, c'est renvoyer la balle avant qu'elle ait touché terre.

Jouer la balle à l'entre-bond, c'est la jouer presque en même temps qu'elle a touché terre la première fois.

Bonne, expression du marqueur, qui signifie que la balle

a été reprise avant son second bond, ou qu'elle est tombée dans le jeu, et non dessous ou dehors.

La balle porte, signifie que la balle va faire un bond étendu.

Juger la balle, c'est prévoir l'effet qu'elle doit faire.

Hasard est un bond inattendu, ou même un bond nul.

Le coup coupé consiste à prendre la balle de telle sorte qu'on lui donne un mouvement de rotation sur elle-même; elle produit alors peu d'effet en tombant.

Le coup tourné se fait quand on coupe la balle de façon qu'elle décrive en l'air une ligne oblique.

La plupart des termes suivants ayant été expliqués par ce qui précède, ou portant avec eux leur signification, nous nous contenterons de les indiquer.

Arrière-main.
Appuyer sur le vent.
A deux de jeu. — Sans passer.
A remettre.
Arrêter la balle.
Quitter à moitié de frais.
Bonne, si elle entre.
Brasser, *c'est déployer trop le bras.*
Garder le quinze.
Galerie.
Lâcher la main.
Lâcher la raquette.
Lâcher la balle.
Limites.
Forcer le quinze.
Mazette. *Faible.*
Opposer la raquette.
Place de la balle.
Prendre le défaut.
Rachat : contre-rachat.
Raquette ouverte, tendue.
Serrer la main, le petit doigt.
Partie limitée.
Marquer.
Montants.
Corde.
Chasse.
Couper, doubler la balle.
Donner beau.
Donner bonne.
Défi.
Entre deux airs.
Empaumer.
Etre touché.
Enlever le tiers.
Effet faux-nul.
Etançon.
Filer.
Serrer les limites.
Coup croisé.
Se placer.
Se développer.
Toucher à deux. Deux fois.
Prendre de la tête.

Voici maintenant les termes figurés que la conversation a empruntés au jeu de paume :

Empaumer une affaire (la bien saisir et y bien débuter).

Telle personne ou tel objet fait *faux-bond*.

Peloter quelqu'un. (Le manier avec la même facilité qu'une balle)

Peloter en attendant partie. (Faire quelque chose en attendant mieux.)

Prendre la *balle au bond*. (Saisir l'occasion.)

Les *hasards* de la guerre.

Les *revers* de la fortune; et beaucoup d'autres expressions pleines de justesse et de vivacité.

La Courte-paume ou *Paume-fermée.*

Ce genre de paume a sur le précédent l'avantage de pouvoir se jouer en toute saison. Les principales règles de la longue-paume lui sont applicables; mais elle en a quelques autres qui lui sont particulières et si faciles, que les maîtres paumiers qui tiennent les salles où l'on y joue, les apprennent dès la première leçon aux jeunes gens.

La Balle au tamis.

Les règles de ce jeu sont presque les mêmes que celles de la paume. La principale différence est qu'à la place d'une raquette, on se sert, pour ce dernier jeu, d'un tamis très-fort, que l'on place obliquement. On prend la balle de rebond.

Les Quilles.

On sait qu'un jeu de quilles est composé d'une boule relative à la grosseur des quilles, et de neuf petits bâtons d'une forme conique allongée, et dont souvent l'extrémité pointue se termine per une petite boule. Les morceaux de bois (qui sont les quilles) doivent être assez élargis à leur base, pour qu'ils puissent se maintenir en équilibre. On range trois par trois ces neuf quilles, en disposant parallèlement les rangs : les joueurs prennent chacun à leur tour la boule, qui est très-grosse et communément percée d'un trou large et profond pour passer les quatre doigts, et d'un autre trou rond pour enfoncer le pouce : il y a des boules où l'on ne voit que ce dernier trou, mais il vaut mieux que cet instrument soit percé deux fois, car on le saisit alors avec plus de commodité, et on le lance avec plus de force. L'adresse consiste à entourer le jeu de quilles par un des angles, afin d'en abattre le plus possible. On joue ordinairement deux coups de suite quand le coup a réussi; après le premier coup, on relève les quilles

qui ont été abattues, et l'on compte les points. Le joueur, qui, cette fois, est beaucoup plus près, se trouve dans une situation si avantageuse, qu'on en a vu abattre les neuf quilles à la fois. La partie consiste en un certain nombre de points. On marque la distance où chaque joueur doit se tenir des quilles en lançant la boule, afin que chacun ait des chances semblables de gain : le terrain doit être parfaitement uni. On ne doit pas pousser trop fort la boule, car il pourrait en résulter de graves accidents pour les passants ou spectateurs.

La Boule.

Quoique ce jeu soit presque maintenant abandonné aux paysans, comme il était autrefois beaucoup en usage parmi les bourgeois, qu'il peut y revenir, et qu'il procure un exercice agréable, je crois devoir l'ajouter aux jeux que j'indique pour les jeunes gens.

Il y a plusieurs jeux de boule. Le jeu dit des grosses boules se joue ordinairement dans une allée. A chaque extrémité on place un but, et au-delà du but on pratique un petit fossé appelé *noyon;* on fixe le nombre des points nécessaires pour avoir gagné; chaque joueur a ordinairement deux boules; le premier joueur doit tâcher que sa boule s'arrête le plus proche du but, qui peut être fixé, ou qui peut être une petite boule que l'on a jetée auparavant; on compte un pour autant de boules placées le plus près; si la boule entrée dans le noyon était repoussée vers le but, cela ne compterait point; qui laisse passer son tour perd son coup; on ne peut d'aucune manière hâter le mouvement de la boule, une fois qu'elle est lancée.

Pour la boule à trois, qui se joue dans un espace vaste et uni, les joueurs, dont toujours le nombre est indéterminé, partagent entre eux les boules de manière à en avoir chacun deux ou trois, et règlent leur rang par le sort. Le premier roule à une trentaine de pas la plus petite boule, qui doit servir de but, et qu'on appelle *cochonnet;* il roule ensuite une de ses boules de manière à s'approcher du but le plus possible; un second joueur vient ensuite, et cherche à se loger plus près que son adversaire; s'il y réussit, il cède sa place au troisième joueur; s'il n'a pas pu y parvenir, il roule sa seconde, et même sa troisième boule.

Quand toutes les boules sont placées, le joueur qui a une ou plusieurs boules plus près du cochonnet compte un pareil

nombre de points. La partie consiste en une quantité de points convenus entre les joueurs; ceux qui sont connus pour plus habiles cèdent des points aux autres.

Le plus grand mérite à ce jeu consiste à débusquer une boule que votre adversaire a placée entre le but et une des vôtres, ou à reculer le but lui-même, afin de le rapprocher d'une boule qui, dans un coup précédent, l'avait dépassé; cela s'appelle *tirer la boule*. Il faut être fort habitué pour se permettre ces grands coups, parce que les boules, en ce cas, doivent être lancées avec vigueur, et qu'il pourrait en résulter des accidents. Les joueurs gravent sur leurs boules une marque particulière pour ne pas les confondre; lorsqu'on est beaucoup de joueurs, on se partage en deux nombres égaux.

Le Siam.

Le siam, ou jeu de quilles à la siamoise, s'est probablement introduit en France sous Louis XIV, à l'époque de l'arrivée des ambassadeurs siamois. Ce jeu exige un terrain parfaitement uni, car le moindre choc, la plus légère irrégularité, quelques grains de sable faisant saillie, peuvent déconcerter le coup le mieux lancé; aussi ce jeu se joue-t-il souvent dans une chambre; il n'exerce pas autant que le jeu de quilles ordinaire, et demande moins de force. Au lieu de boule, on se sert à ce jeu d'une espèce de disque d'un bois dur et compacte, dont la tranche est un peu en talus, de manière qu'en le lançant, il fait plusieurs fois le tour des quilles. Comme le hasard domine beaucoup dans le siam, il faut, pour s'en rendre maître, connaître le terrain sur lequel on joue, l'inclinaison qu'il convient de donner au disque et le mouvement qu'on doit lui imprimer, ce qui dépend de la force avec laquelle il est lancé.

Le Mail.

Ce jeu était autrefois si fort à la mode, que la plupart des villes de province ont des promenades consistant en une longue avenue qu'on appelle *mail*, parce qu'autrefois ce même terrain était consacré au jeu de mail. Le mot *mail*, abrégé de maillet, désigne le bâton avec lequel on chasse la boule vers le lieu où l'on jouait. Le mail a les plus grands rapports avec le jeu du *criquet* ou *la crosse*, que nous indiquerons en traitant des jeux d'enfants.

La Bascule.

(Voyez *Jeux publics.*)

La Balançoire.

(Voyez *ibid.*)

Les Patins.

Un des jeux qui plaisent le plus longtemps aux jeunes gens, est la promenade sur la surface glacée des étangs, des canaux, ou d'une rivière peu profonde. A Paris, lorsqu'un froid vif a gelé les bassins des jardins publics, on voit une multitude de jeunes gens effleurer légèrement la glace au moyen de patins. Cet instrument consiste en une semelle de bois au-dessous de laquelle est un fer très-poli, large de 5 ou 7 millimètres (2 ou 3 lignes), et courbé en avant : il y a sous le talon une pointe que l'on enfonce lorsqu'on veut s'arrêter. On attache solidement ces patins avec une courroie; on se tient droit, ferme, et l'on glisse rapidement. Quand on est habitué à cet exercice, l'aisance, la grâce du maintien, l'extrême vitesse des glissades, le rendent à la fois agréable pour les patineurs et pour les spectateurs, qui ne manquent jamais d'entourer l'espace glacé où les joueurs voltigent en tous sens. Les patineurs habiles prennent une foule d'attitudes variées; tantôt ils se posent en Mercure, en Zéphire, etc.

Les Traîneaux.

Les traîneaux ordinaires, imitation de ceux des Lapons, sont de petites voitures sans roues, assez semblables aux chars des montagnes russes. Ordinairement une dame, un jeune enfant, un vieillard, et généralement les personnes qui ne peuvent ou n'osent patiner, s'asseyent dedans, et un jeune homme pousse par derrière, au moyen d'une barre de fer qui sert de dossier, le traîneau qui s'avance avec la plus grande rapidité au milieu de la foule des patineurs qui se croisent en tous sens. On voit plus fréquemment les patineurs entrer à tour de rôle quelques instants dans les traîneaux, et se pousser les uns les autres, que l'on ne remarque de personnes paisibles et timides se mêler à ce jeu dont elles redoutent les dangers. On pourrait, à l'imitation des Hollandais, jouer avec de petites nacelles armées de patins; mais la rapidité en est vraiment effrayante.

Les Traîneaux à piques.

Cette variété du jeu des traîneaux l'emporte sur le jeu lui-même; aller seul, à sa volonté, une fois plus vite que dans les traîneaux ordinaires, tout cela fait préférer les traîneaux à piques. On les nomme ainsi, parce que deux bâtons, armés d'un fer pointu, et tenus de chaque main, servent pour diriger la machine à celui qui est assis dedans. Quand on veut arrêter le traîneau dans sa course, on pique les deux fers en avant ; et à mesure qu'on les lance en arrière, on lui imprime plus de rapidité. Ce jeu est doublement agréable quand on est un grand nombre de joueurs, et que l'on joûte à qui arrivera plus vite à un terme désigné, qui décrira le plus de tours, ou qui heurtera ses compagnons sans s'arrêter dans sa course.

CHAPITRE V.

JEUX PUBLICS.

Les jeux auxquels s'exercent les jeunes gens dans les jardins publics, ceux que l'on peut établir pour les diverses circonstances indiquées dans la préface, comme fêtes de famille et de village, demandent un chapitre particulier. La plupart de ces jeux pouvaient être placés dans la division précédente, mais nous les avons renvoyés ici parce qu'ils nécessitent le plus souvent des machines particulières.

La Bascule.

Le commencement de la description de la bascule conviendrait au chapitre des jeux d'enfants. En effet, une légère poutre ou une forte planche placée dans son milieu sur un morceau de grosse poutre, une pierre, ou tout autre objet solide, carré, peu élevé, et formant pivot, composait d'abord la bascule. Les deux joueurs se placent assis, ou à cheval, aux deux extrémités de la planche, et se soulèvent mutuellement de terre. Quand on a joué pendant quelque temps, la planche, qui n'est point assujétie sur le pivot, glisse ordinairement du côté du joueur le plus pesant ; alors l'équilibre manque, et on y remédie en remettant la planche au milieu sur le pivot. Voyons maintenant ce qu'est la bascule confectionnée d'après cette simple donnée.

Premièrement, le pivot est un pied solide formé d'une char-

pente plus ou moins élégante, et dont la partie supérieure forme une ouverture de la grosseur exacte de la solive, fixée dans cette ouverture au moyen d'une cheville de fer qui traverse à la fois la solive et les deux parties de l'ouverture. Secondement, les extrémités de la solive, formant levier, sont garnies d'une haute poignée de fer pour se maintenir ferme et prévenir les chutes; mais on y place quelquefois des coussins et des dossiers. Il y a aussi des jeux de bascule double, c'est-à-dire que deux solives s'y croisent; d'autres bascules encore plus composées sont doubles et à pivot tournant. Alors quatre personnes peuvent s'y amuser à la fois, et deux à deux; celle qui descend frappe légèrement le sol du pied en poussant à gauche ou à droite, mais toujours dans le même sens que les autres. Il en résulte pour les joueurs un mouvement continuel de rotation avec un mouvement d'ascension et de descente alternatif: il est important de ne pas toujours aller dans le même sens, car la tête tournerait bientôt, et l'on s'exposerait à des chutes d'autant plus dangereuses que l'on n'est pas maître d'arrêter soudainement le mouvement de rotation imprimé aux solives. Le jeu de quatre barques qui paraissent voguer dans l'air, et que l'on voit aux Champs-Elysées, à Paris, n'est qu'une sorte de bascule sans secousse.

La Balançoire ou *Escarpolette*.

Encore un jeu facile, un jeu de pensionnaire et d'écolier, que les grandes personnes ont adopté, et que les entrepreneurs de jardins publics ont perfectionné autant que possible. Une grosse corde attachée par ses deux extrémités à deux poteaux ou à deux branches d'arbre, est le modèle des balançoires : on s'assied au milieu de cette corde, que l'on tient de chaque côté, et quelqu'un la tire et pousse alternativement. On peut aussi se balancer soi-même en poussant avec force la balançoire, qui s'élève et s'abaisse alternativement en avant et en arrière. Quelquefois aussi, à la campagne, on rapproche deux fortes branches de saule qui se trouvent opposées, ou mieux encore une branche prise à deux saules voisins l'un de l'autre; on les lie fortement par leurs extrémités; on met dessus la jonction une certaine quantité de branchages et de feuillages, que l'on attache avec des ficelles ou de l'osier, puis on se balance sur cette escarpolette végétale : mais cette méthode a l'inconvénient de fatiguer extrêmement l'arbre, et quelque-

fois de faire éclater subitement la branche, ce qui expose à tomber de la manière la plus dangereuse. Quand l'escarpolette est formée d'une corde, on fixe sur le milieu une planchette de 65 centimètres (2 pieds) de long pour s'asseoir commodément. Dans les jardins publics, la balançoire est plus compliquée : d'abord la corde est attachée aux poteaux d'une charpente peinte et décorée de diverses façons; puis, au milieu de cette corde est fixé un char, ou un vaisseau, ou une conque, ou une espèce de fauteuil; outre cela la police a ordonné que ces divers objets seraient entourés d'un filet, afin de prévenir les malheurs qui pourraient arriver à quelqu'un qui, subitement étourdi, ou se trouvant mal, lâcherait les cordes. Avant cette ordonnance salutaire, comme les jeunes gens ont l'habitude de se balancer debout, on voyait souvent des étourdis se placer vis-à-vis l'un de l'autre sur la simple planche d'une balançoire, et parvenir, par la force de leurs jarrets, en combinant leurs mouvements, à une très-grande hauteur. Un funeste évènement détermina, il y a quelques années, les mesures préservatrices de l'administration. Une jeune fille et son prétendu montèrent, la veille de leurs noces, sur la balançoire du jardin public de la Chaumière, boulevard du Mont-Parnasse, à Paris; le jeune homme, malheureusement très-fort à ce dangereux amusement, fit monter en peu de temps la balançoire à près de 8 mètres 10 centimètres (25 pieds) au-dessus du sol : la tête tourna à la jeune fille, la corde lui échappa, elle tomba, et ne survécut à la chute que quelques instants. On voit donc combien il est important d'entourer la balançoire d'un léger rempart; il l'est aussi beaucoup de ne prendre ce divertissement qu'au moins deux heures après le repas, de crainte que ce mouvement violent et rapide ne trouble dangereusement la digestion.

Jeu de Bague.

Le jeu de bague, ou du *courre*, que l'on abandonne aux personnes peu distinguées lorsqu'on est à Paris, ou aux fêtes des villages voisins de la capitale, reprend faveur quand on se trouve à la campagne et qu'on a établi un jeu de cette espèce dans une avenue ou dans un parc. Ce jeu se compose d'un large pied formant pivot qui se termine par une perche ou poteau arrondi; une boule, ou tout autre ornement, surmonte ce poteau, et sert à suspendre la *bague*, objet principal du jeu. Après le pivot sont attachées quatre branches,

dont deux sont terminées par des chevaux de bois pour les messieurs, et deux autres par de petits fauteuils ou chars pour les dames. Les joueurs, armés d'une petite baguette avec laquelle ils doivent attraper la *bague*, prennent place, et le directeur du jeu, agitant le pivot au-dessous des branches à l'aide d'une sorte de manivelle placée à cette partie, imprime un mouvement de rotation très-rapide à la machine. C'est pendant ce mouvement que les joueurs doivent passer leur baguette dans la bague.

Le Mât de Cocagne.

On plante très-solidement en terre un mât de vaisseau : ce mât, très-élevé, est enduit de cire et de savon pour que la surface soit glissante; on attache à son extrémité, et un peu au-dessous, les objets qui forment les prix supérieurs : à 32 centimètres (1 pied) plus bas on attache encore un autre objet, mais de beaucoup moindre valeur. C'est là que les joueurs doivent aller chercher les prix : ils se débarrassent de leur habit, embrassent le mât avec les bras et les genoux, grimpent de leur mieux, font des efforts inouïs, et après être parvenus à une certaine hauteur, glissent et descendent avec la plus grande rapidité. Des vêtements grossiers légèrement enduits de craie, ou de toute autre terre absorbante, les aideraient à combattre le poli et le glissant de la cire, mais la force, l'habitude et le courage sont les seuls moyens de réussir au mât de cocagne.

La Joûte sur l'eau.

Dans un bassin, ou sur une rivière peu profonde, on fait voguer plusieurs petits bateaux agréablement décorés : les personnes de la société s'y placent en nombre égal, et se tiennent debout; elles sont armées d'une rame allongée, avec laquelle elles se heurtent mutuellement et cherchent à se faire tomber dans l'eau ; comme il n'y a aucun danger, cette chute amuse les spectateurs, et même la personne tombée.

Montagnes.

Nous n'entreprendrons pas de décrire en détail le mécanisme des montagnes russes, il faudrait trop d'espace ; mais nous l'indiquerons cependant avec assez de précision pour donner l'idée de ces jeux aux personnes qui ne les connaîtraient que par ouï-dire, et même encore pour les guider si elles con-

cevaient le projet de placer ces grandes bascules dans une allée ou dans un parc. Nécessairement, on sera forcé de les faire en miniature, et l'on aura alors le plaisir sans danger.

Montagnes Russes.

Les premières *montagnes russes*, établies en 1817, mirent à la mode ce jeu hardi. Il consistait à faire glisser un char sur un plan incliné très-rapide. La montagne était construite en charpente, et les chars, assujétis dans les coulisses, descendaient, ou plutôt tombaient avec une extrême vitesse. Les chars pouvaient tenir une ou deux personnes. Parvenu au milieu de la montagne, on sentait un vent violent et un froid qui contractait la poitrine et faisait péniblement tousser, pour peu que l'air se fît sentir. Ce jeu enchanta les dames; il leur procurait l'occasion de prouver du courage en s'amusant. Des médecins complaisants persuadèrent aux maris que cet exercice pouvait être salutaire à la santé de leurs femmes.

Montagnes Aériennes ou *Françaises.*

Un des très-grands désagréments des montagnes russes, c'est que le char vous ayant lancé en quelques secondes en bas de la montée, il fallait monter une multitude de marches pour obtenir de descendre encore. C'était non-seulement une fatigue, mais une privation, car le temps mis à monter était perdu pour le plaisir; puis la foule se pressait : il fallait faire longtemps *queue*, et souvent deux heures d'ennui, de fatigue et d'attente devaient acheter la jouissance d'un moment. Les montagnes aériennes obvièrent à cet inconvénient; elles étaient doubles et circulaires; deux chars partaient en même temps de chaque côté, et un mécanisme ingénieux leur imprimait un mouvement elliptique qui les ramenait au point de départ en les faisant remonter à la cime de la montagne : il était singulièrement agréable, après avoir été lancé comme dans un abîme, de remonter doucement, et comme si l'on était légèrement balancé. De plus, en prenant d'abord une provision de billets, on recommençait les courses sans interruption. La bourse s'en plaignait seule d'abord; mais bientôt s'y joignirent d'autres plaintes. Plusieurs accidents graves déterminèrent l'autorité à interdire les courses de chars. Dans les montagnes que l'on peut établir dans les jardins, ces dangers ne sont point à craindre, car un particulier ne fera pas une entreprise semblable, et les petites montagnes, dont nous

parlerons bientôt, n'ont jamais produit de résultats fâcheux : on peut faire à peu près de la même manière les montagnes des parcs et jardins.

Montagnes Egyptiennes.

Le *saut du Niagara* excepté, ces montagnes étaient les plus effrayantes. La montagne était disposée comme les autres, mais il n'y avait point de pavillon à partir du point de départ, elle tenait après deux poutres ou poteaux. Le point de départ se trouvait à 13 ou 16 mètres 24 centimètres (40 ou 50 pieds) du haut de la montagne, sur une petite terrasse : une planche seulement assez large pour recevoir deux chars et les tenir, s'avançait sur cette terrasse : deux personnes se plaçaient; alors la planche, tenue à ses deux extrémités au moyen d'une coulisse après les poutres, montait lentement par un mécanisme que faisaient mouvoir des chevaux. Vous voyiez fuir le sol, il semblait tourner autour de vous, et pour comble de dangers, les chars étaient dépourvus d'une barre de fer par-devant et de toute autre devanture. On se trouvait donc suspendu à une hauteur prodigieuse entre deux poteaux. Parvenue au sommet de la montagne, la planche de support s'accrochait d'elle-même après le bord, et les chars se trouvaient lancés avec une rapidité incroyable. Ce plaisir ne ressemblait pas mal à une épreuve de franc-maçonnerie. On était tout tremblant en quittant. J'y ai monté sans frayeur, mais j'avoue qu'il était presque impossible de ne pas éprouver un frémissement comme si l'on était jeté dans un abîme.

Notice sur les autres montagnes.

Outre ces montagnes principales, il existait : 1° les *Montagnes Suisses de la Chaumière*; 2° *de Belleville*; 3° *de Tivoli*; 4° *Lilliputiennes*; 5° *le saut du Niagara*. La mode en est passée, elles sont abandonnées ou détruites.

DEUXIÈME PARTIE.

JEUX DE SALON.

CHAPITRE VI.

JEUX-GAGES.

Voici l'A-B-C-D des jeux de société que tout le monde connaît ; qui fait d'abord sourire de pitié quand on le propose, et bientôt rire de plaisir quand on l'a exercé quelques instants. Je vais indiquer tous ces jeux insignifiants, parce qu'il faut passer du simple au composé ; parce que, dans une société où se trouvent un grand nombre de personnes non habituées aux jeux un peu difficiles, c'est un rude travail que de les mettre au courant ; et qu'il vaut bien mieux faire donner une certaine quantité de gages, que l'on s'amuse ensuite à gagner. Pour les amateurs de pénitences, ces jeux sont préférables à des jeux plus intéressants, parce que ces derniers produisent peu de gages, et laissent peu de temps pour les retirer ; au lieu que les autres n'étant que le préambule et le moyen des pénitences, on a, après eux, tout le loisir de varier, de choisir, d'allonger les pénitences. J'avais vraiment besoin de cette introduction pour oser parler du *pigeon vole*.

Pigeon vole.

Faut-il dire que la société assise forme un cercle autour de l'ordonnateur du jeu, que celui-ci pose, sur un de ses genoux, l'index de la main droite, et que tous les autres joueurs approchent ce doigt du sien ? Faut-il dire encore que, lorsque l'ordonnateur prononce *pigeon vole*, *oiseau vole*, ou qu'il nomme tout autre volatille, tout le monde lève le doigt comme lui ? Dirai-je ensuite que l'ordonnateur, par une manœuvre perfide, lève le doigt en nommant un quadrupède, ou tout autre animal non emplumé, et qu'alors il faut se garder de l'imiter, sous peine de donner un gage. Une personne vive et spirituelle peut animer ce jeu, en appelant rapidement et alternativement un oiseau, un poisson, un reptile, etc. ; en nom

mant des objets qui ne volent qu'accidentellement, figurément, comme *une feuille, le vent, une flèche, une parole, un voile*, etc. : il y a alors matière à procès; plusieurs joueurs lèvent le doigt, d'autres le laissent stationnaire; les uns et les autres se récrient, on se débat, et l'on rit et paie au milieu du conflit. L'ordonnateur peut aussi profiter d'un jeu de mots, et dire : *procureur vole*, *épicier vole*, *coquette vole;* les débats deviennent plus vifs, et les gages plus abondants.

Coton vole.

Voici une bêtise vraiment bien amusante, et toute bêtise qu'elle est, elle a un immense avantage sur beaucoup de choses d'esprit. Or donc ma bêtise consiste à se placer en cercle, à jeter en l'air un peu de coton non filé, et à le maintenir en place en soufflant dessus : ce que chaque personne s'empresse de faire lorsque le coton s'approche d'elle, parce que celle qui le laisse tomber à terre ou sur ses vêtements paie un gage. A mesure que l'on souffle, on renvoie le coton à son voisin. Comme le souffle est souvent trop fort ou trop faible, le coton vole tantôt trop haut, tantôt trop bas, ou trop en avant, ou trop en arrière; et il faut tendre le cou, jeter la tête en arrière, l'avancer rapidement pour atteindre l'ennemi, et l'empêcher de tomber sur soi. C'est bien la chose la plus drôle que de voir tout un cercle s'agiter, s'évertuer pour repousser une petite mèche de coton. La partie du cercle où l'on est spectateur, après avoir été acteur, rit de bon cœur de ce grotesque spectacle, qu'elle doit présenter bientôt. N'est-ce pas toujours ainsi que va le monde, à *coton vole* ou autrement?

Je vous vends mon Corbillon.

Nous savons que l'immortel Molière, fort peu amateur de la rime pour les dames, voulait qu'*au jeu de Corbillon, lorsqu'on lui dirait : Qu'y met-on? — sa femme répondît : Tarte à la crême ;* c'est fort bien, sans doute; mais madame aurait eu un gage à donner d'après les lois du corbillon. La société se forme en cercle; la personne placée à l'une des extrémités du cercle, prend un objet quelconque, comme un étui, un couteau, et le présente à son voisin, en disant : *Je vous vends mon corbillon;* le voisin répond : *Qu'y met-on ?* et le vendeur reprend tout de suite, en nommant une chose qui rime en *on*, tels que *marron*, *mouton*, *bonbon*, etc. Le jeu continue : on voit que rien n'est plus simple et même plus monotone.

Je vous vends ma Cassette.

C'est le jeu du corbillon, avec la rime en *ette : Je vous vends ma cassette*, dit l'un des joueurs à son voisin de droite : *Que voulez-vous y mettre?* A quoi l'autre répond : *Une gimblette, une musette, une violette*, etc., etc. Je n'ajouterai rien de ce jeu, c'est peut-être déjà trop de l'avoir annoncé; cependant, il fait donner des gages par la difficulté de trouver à l'instant un mot qui rime convenablement.

Je vous vends mes Ciseaux croisés.

La société disposée en cercle, un des joueurs présente à son voisin un objet quelconque, en lui disant : *Je vous vends mes ciseaux croisés.* Le voisin accepte les ciseaux, et répète à son tour à la personne placée près de lui ce qu'on vient de lui dire; mais à peine a-t-il fini, qu'on lui demande un gage. Il proteste qu'il a répété exactement; on ne nie pas, mais on le fait payer : la personne qui suit prononce les mêmes mots, et ne paie pas : il arrive quelquefois que d'autres paient; les ris des uns, les réclamations des autres font, pendant quelque temps, de ce jeu si puéril le jeu le plus amusant. Cependant, à force d'observer, les payants remarquent qu'en tendant les ciseaux on croise les mains, les doigts ou les jambes; et dès que chacun est instruit, on arrête le jeu : mais on a fait une ample moisson de gages.

Je ferre mon petit Cheval.

Quelqu'un de la société prend un couteau fermé ou toute autre chose qui puisse produire un léger son quand on le frappe sur la semelle, et s'adressant à la personne qui l'avoisine, il se penche un peu en avant, soulève le pied droit sur la pointe, et frappe trois fois le milieu de la semelle, en disant :

Je ferre mon petit cheval, al
Avec trois petits clous, ou.

A ces mots, la personne voisine est tenue de prendre le couteau, et de répéter ce que vient de faire et dire le joueur précédent : si elle n'est pas dans le secret du jeu, elle aura beau faire comme lui, il faudra payer. Tous les autres joueurs auxquels ce mystère est inconnu, varieront leur inflexion de voix, leurs mouvements, leur position, jusqu'à ce que le hasard leur ait fait prendre la situation requise, ce qui sou-

vent est insuffisant pour les éclairer, ainsi que leurs compagnons. On conçoit combien de gages amène ce jeu : quand on en a une provision suffisante, on apprend aux pauvres *engagés* qu'il fallait soulever leur chaise, en se baissant pour ferrer le petit cheval.

La Taupe.

Les deux personnes qui commencent le jeu, et qui en connaissent la finesse, tiennent le dialogue suivant :

Demande. As-tu vu ma taupe? — *Réponse.* Oui, j'ai vu ta taupe. — Sais-tu ce que fait ma taupe? — Oui, je le sais. — Sais-tu faire comme elle. — Oui, je sais faire comme elle. La personne qui répond a soin de se tourner du côté de son interlocuteur, pour que les autres joueurs n'aperçoivent pas le mouvement particulier qu'elle fait en répondant ; aussi plusieurs y sont trompés, et donnent des gages; mais ordinairement, au second tour, tout le monde voit qu'il faut faire la taupe, c'est-à-dire fermer les yeux, en répondant aux questions d'usage, et le jeu ne va pas plus loin.

Je reviens du Marché ou *de la Foire.*

Le joueur qui commence se tourne vers la personne placée à sa droite, et lui dit : *Je reviens du marché* (ou de la foire, s'il le préfère); l'autre répond : *Qu'avez-vous acheté?* — Telle ou telle chose, reprend le premier en nommant à son choix l'objet qui lui vient à l'esprit. Son choix, cependant, est assez circonscrit, car il faut absolument qu'il touche ce qu'il nomme; il le fait d'abord sans affectation en étendant la main sur son genou, pour nommer l'étoffe dont sa robe ou son pantalon est composé. D'autres parties de vêtement, des bijoux, permettent aussi qu'on les touche sans que cela soit remarqué; mais, après deux ou trois tours, les payants, qui ont des yeux de lynx, découvrent la finesse, et l'on s'occupe à tirer les gages.

Pour rendre le jeu plus difficile, on le joue *aux deux genres*, c'est-à-dire qu'on impose la condition de nommer alternativement un masculin et un féminin. Ainsi, un joueur dit : j'ai acheté du drap; celui qui vient après doit dire : j'ai acheté de la mousseline, ou toute autre chose du genre féminin. Cette condition, qui ne semble qu'une vétille, devient fort assujétissante, parce qu'on ne peut nommer que ce que l'on porte, et que les répétitions entraînent des gages.

La Boîte d'amourette, ou *petite Boîtelette.*

Malgré toute la bonne volonté possible pour faire valoir les jeux, je ne vois pas moyen de présenter celui-ci sous un aspect intéressant; il n'est bon uniquement qu'à faire donner des gages; mais aussi il en produit des myriades en peu de temps. Voici comment on procède à cette facile récolte :

Une personne de la société prend une petite boîte ou tout autre objet analogue, et la présente à son voisin de droite en disant: *Je vous vends ma petite boîte d'amourette, qui contient trois choses.* — Celui-ci demande : *Quelles sont-elles? — Aimer, embrasser, congédier,* reprend le premier joueur : — *Qui aimez-vous?.... qui embrassez-vous?.... qui congédiez-vous?....* A chacune de ces questions, la personne à laquelle la boîte a été présentée nomme un des joueurs à son choix ; elle donne un baiser à celui qu'elle a désigné à la seconde réponse, et celui qu'elle a congédié se trouve obligé de payer un gage.

On est libre d'aimer, d'embrasser et de congédier la personne qui vous adresse la boîte d'amourette, en répondant *vous* à chaque question ; il est également permis de congédier, d'aimer ou d'embrasser plusieurs personnes à la fois, et même toutes celles qui composent le cercle ; mais cela ne peut avoir lieu qu'une fois dans la même soirée. Il faut aussi s'arranger de manière que personne ne soit exclu, afin que tout le monde puisse participer au jeu. Rien de si grossier et de si désobligeant que de laisser dans l'inaction les gens qui sont peu connus du grand nombre des joueurs, ou que la figure, la jeunesse ne recommandent pas. J'engage les demoiselles à les appeler de préférence, un bon cœur trouve du plaisir à obliger dans les choses même les plus insignifiantes. Je conseille aux jeunes personnes de ne point embrasser les dames: comme cela est défendu par les règles du jeu, cette réserve inutile paraît l'œuvre de la pruderie et de l'affectation.

Maréchal, maréchal, sais-tu bien ferrer?

Les jeux-gages abondent, car leur invention est facile : en voici encore un qui n'a pas dû coûter grand effort d'imagination à son auteur. Comme pour les précédents, la personne qui commence le cercle s'adresse à son voisin de droite, en lui présentant un canif, ou un couteau fermé, ou tout autre objet semblable ; et, après qu'elle a légèrement frappé sous son pied, le voisin prend l'objet; mais si, par malheur, il n'a pas

observé qu'on lui a donné l'objet d'une main après avoir frappé de l'autre, et qu'il le tende, à son tour, de la même main dont il s'est servi pour frapper sa semelle, il est assuré de donner un gage. Comme ce changement de main est peu apparent, les tours se multiplient sans qu'on s'en aperçoive.

Le Son.

Encore un jeu taillé sur le patron des précédents. Le joueur, placé à l'extrémité du cercle, prend une boîte de bois ou de métal vide, met dedans une pièce de monnaie, la referme exactement, et la tenant un peu élevée, l'agite en disant à la personne qui se trouve à sa droite : *Entendez-vous mon son?* Si la personne ignore ce qu'elle doit répondre, et qu'elle réponde par la négative ou l'affirmative, elle donne un gage. Les joueurs suivants gardent le silence, hochent la tête : encore des gages. Que faut-il donc faire? Ne répondre : *Oui, je l'entends*, qu'en prenant la boîte, et l'agitant à son tour de manière à faire sonner la pièce de monnaie.

Ote-toi de là.

Ce jeu, qui se joue continuellement dans le monde, où sans cesse on cherche à se supplanter, et auquel le proverbe populaire *ôte-toi de là que je m'y mette* semble avoir donné naissance, n'est piquant que par le rapprochement philosophique que l'on ne peut s'empêcher d'en faire d'abord. Il est extrêmement simple, point varié, et sans aucune finesse pour multiplier les gages; cependant il en produit un assez grand nombre au bout de quelques tours; voici comment :

Tous les joueurs sont assis en cercle, hormis l'un d'eux, dont on a enlevé la chaise et qui se trouve placé au centre : il ne fait pas beaucoup de façons pour se placer ; il s'avance vers la personne dont il convoite le siége, et lui dit : *Ote-toi de là.* — *Pourquoi cela?* répond la personne interpellée. — *Parce que tu as tel objet que je n'ai pas.* Alors la personne est obligée de se lever, et de rester debout dans le cercle jusqu'à ce qu'elle ait été faire le même compliment à une autre personne. Pour animer le jeu, il est bon d'enlever deux chaises, et, par conséquent, de laisser debout deux joueurs de sexe différent : le monsieur s'adresse aux dames, et la dame aux messieurs. Il est indispensable que l'on n'ait pas sur soi l'objet que l'on désigne dans l'ajustement de la personne que l'on apostrophe, ou que l'on ne répète pas ce qui a déjà été dit, et

que l'on n'hésite pas; car tous ces délits forcent à donner un gage.

Lorsqu'un monsieur veut prendre la place d'une dame, il lui désigne son collier, ses boucles, bracelets, garnitures, robe, en un mot, toutes les pièces de sa toilette qu'il ne porte pas ; et, par la même règle, une dame dit à un monsieur : *Parce que tu as des bottes, un gilet, etc., que je n'ai pas.* Si l'on s'en tenait à cela, le jeu serait tellement insipide, qu'on lui dirait bientôt à lui-même : *Ote-toi de là.* Mais on sait l'embellir sans recherche et sans fadeur. *Ote-toi de là*, dira un jeune homme à une demoiselle, parce que tu as un mélange de grâce et de candeur que je n'ai pas; *ôte-toi de là*, dira-t-on encore à une maman, parce que tu as le dévoûment de la tendresse maternelle, et que je ne l'ai pas. On peut varier ces compliments à l'infini, en les adaptant au caractère connu des gens, à leur talent, à leur situation dans le monde; on peut aussi leur adresser quelques plaisanteries délicates et extrêmement réservées, crainte qu'elles ne dégénèrent en épigrammes d'autant plus déplacées qu'elles sembleraient des proclamations de son propre mérite. Il faut observer de faire alterner la désignation des objets et celle des qualités, afin de prévenir la monotonie dans les deux genres.

Quoique j'aime peu à copier les livres qui traitent des objets dont je parle, je ne puis me dispenser de rapporter ce que le *Savant de Société* dit au sujet du jeu *ôte-toi de là*.

« Dans une société où l'on jouait à ce jeu, un jeune homme, contraint de céder sa place, s'avance vers une demoiselle, et, les yeux fixés sur les siens, d'un air à demi-timide et à demi-malin, il lui adresse cette formule consacrée : *ôte-toi de là.* — *Pourquoi cela?* répond la jeune personne en hésitant un peu. Alors, prenant sa main, comme s'il eût voulu l'aider à quitter sa place, il lui adresse ce joli madrigal : *Parce que*, dit-il,

La nature, à la fois indulgente et sévère,
Différents l'un de l'autre a voulu nous former;
Sans avoir l'art d'aimer vous avez l'art de plaire,
Et moi, sans l'art de plaire, hélas, j'ai l'art d'aimer. »

Petit bonhomme vit encore.

L'esprit n'a rien à faire là, et, quoiqu'il soit bien subtil, je le défie de s'y glisser; car, pour jouer au *petit bonhomme vit encore*, on prend un chiffon de papier que l'on roule en forme

de cône, que l'on enflamme par le bout; on le passe de main en main dans le cercle des joueurs, en disant: *Petit bon-homme vit encore.* Celui entre les mains duquel le papier s'éteint avant qu'il ait eu le temps d'achever cette phrase, donne un gage. Il n'y a donc pas moyen de rien dire de saillant; mais qu'importe, on n'en a pas besoin. Le désir de passer *petit bon-homme* à son voisin tandis qu'il est encore flamboyant, ou de prononcer la formule avant qu'il ait expiré, fait qu'on se hâte, qu'on se presse à l'envi, et rend ce jeu très-animé et très-plaisant.

Les Rubans, ou *Tirez*, *Lâchez.*

Ce jeu est, selon moi, la plus agréable bizarrerie que l'on puisse imaginer; il est vif, joyeux, occupe à la fois toutes les personnes de la société, fait donner une multitude de gages, et procure encore un joli spectacle aux bonnes mamans qui président dans leurs grands fauteuils. La description de ce jeu va justifier ces éloges.

Le joueur le plus habitué à ce plaisant exercice prend autant de rubans qu'il y a de personnes dans la société; il en remet un bout à chacun, et tient tous les autres dans sa main. La société assise est disposée en cercle, et lui se tient debout au centre, de manière que les rubans partent de sa main, comme autant de rayons du centre à la circonférence, ce qui fait déjà un joli coup-d'œil. Mais bientôt tous les rubans s'agitent; le chef s'écrie alternativement et avec beaucoup de vivacité: *Tirez*, *lâchez;* quand il dit *tirez*, on doit lâcher, et *lâchez*, on doit tirer. Chacun a beau connaître ce règlement, il est poussé à obéir, et les gages sont si nombreux que, pour ne pas interrompre l'ordre et la symétrie du jeu, les mamans tiennent la liste des délinquants; à peine ont-elles le temps de les marquer au crayon, en abrégeant les noms et numérotant les délits.

Le Pied de Bœuf.

Pour jouer au *pied de bœuf*, la société, disposée en cercle, se rapproche de manière à pouvoir poser la main sur les genoux d'une personne de la société. Chaque joueur place alternativement sa main la première, afin qu'il puisse former à son tour le nombre neuf.

Toutes les mains sont posées en tas les unes sur les autres; alors le joueur dont la main se trouve dessous, la retire en

disant : *un*, et il la met sur la main qui termine la pile; le suivant en fait autant en disant: *deux*, et ainsi de suite jusqu'à neuf. Celui qui atteint ce nombre saisit la main de l'un des joueurs en s'écriant : *neuf, je tiens mon pied de bœuf!* Comme chacun connaît ce moment de crise, dès le nombre huit on se tient sur ses gardes, et, quand celui qui doit prononcer *neuf* retire sa main, toutes les autres s'envolent; mais il arrive presque toujours que quelque joueur, moins leste que ses collègues, laisse sa main prisonnière.

Alors le vainqueur, prenant un air grave, lui dit d'un ton doctoral: *Pied de bœuf*, de trois choses en ferez-vous une?— Oui, si je veux et si je peux, répond le vaincu. Ordinairement les deux premières pénitences sont inexécutables : trouver la pierre philosophale, courir aux antipodes, monter sur la lune, et autres choses semblables, les composent. Pour rendre le jeu piquant, on peut, en cette occasion, faire des commandements épigrammatiques, comme: montrez un amant fidèle, indiquez un poète modeste, un avocat taciturne, un gascon véridique, une parisienne naïve, etc.; mais il faut toujours mélanger ces deux espèces de pénitences, afin d'éviter l'apparence de la recherche. Quant à la troisième, qui doit s'exécuter à la rigueur, on ordonne des baisers, des confidences et toute autre sorte de pénitence courte, pour ne point faire languir le jeu. Si le nombre *neuf* revient souvent, et que l'on veuille varier, on exige un ou plusieurs gages.

Les jolis vers que Panard a composés sur le *pied de bœuf* devraient toujours se débiter en pénitence : on les ordonne assez fréquemment, car ils sont très-connus. Je vais toutefois les transcrire, pour mettre le lecteur à même d'obéir au commandement de rigueur.

Je rêvais l'autre jour
Qu'avec vous et l'amour
Je jouais sur l'herbette,
A certain jeu, Nanette,
Où l'on va jusqu'à neuf
En comptant tour à tour.
. . . .
Je te tiens, dit ce dieu, suivant la loi commune,
De trois choses, tu dois pour le moins en faire une;
Aime Nanette tendrement,
Aime-la sans partage,
Aime-la constamment.

Tout autre, soumis à l'usage,
N'eût rempli qu'une de ces lois;
Pour moi je m'engage
A les accomplir toutes trois.

La vente du Pied de Bœuf.

Cette variation du *pied de bœuf* est pour le moins aussi amusante que le jeu même : voici la manière de la jouer. La société se forme en cercle, et l'on enlève la chaise d'un des joueurs, afin qu'il n'ait point d'autre place que le milieu du cercle, où il se tient debout : cette personne se nomme le *vendeur* ou le *marchand du pied de bœuf*. Pour figurer sa marchandise, elle prend une clé, ou tout autre objet, et le présentant indistinctement à un des joueurs, lui dit : *Combien donnez-vous de mon pied de bœuf?* Le joueur interpellé doit répondre tout de suite un prix quelconque, et s'abstenir de prononcer le nombre neuf, soit simple, soit composé : ainsi, dix-huit (deux fois neuf), trente-six (quatre fois neuf), dix-neuf, vingt-neuf, etc., sont prohibés. S'il manque à cette règle, il paie un gage. Dès qu'on a répondu à la question du marchand, qu'on ait payé ou non, on prend le pied de bœuf, c'est-à-dire la clé qui le figure, et le marchand, qui s'assied à la place de son successeur, ajoute : *tâchez de vous en défaire à votre tour*. Le nouveau marchand est donc obligé de se tenir debout au centre du cercle, et d'adresser à une troisième personne la question ordinaire : *Combien donnez-vous de mon pied de bœuf?*

On ne peut jamais s'adresser immédiatement à la personne qui vient de vous déplacer; il n'est permis de le faire qu'après avoir occupé une autre place; et même, dans l'intérêt du jeu, il ne faut répéter que le moins possible ces interpellations. Tout le monde doit être acteur, et si l'on s'adresse souvent aux mêmes personnes, il y en aura beaucoup qui ne joueront pas. Il est important d'aller très-vite à ce jeu, et de ne pas hésiter dans son choix, car cela deviendrait d'une monotonie assommante.

Un moyen assuré de recueillir des gages et de rendre le jeu piquant, c'est de regarder quelqu'un, comme si l'on voulait lui remettre le *pied de bœuf*, puis de se retourner brusquement vers une autre personne; d'observer les gens qui s'entretiennent avec intérêt, pour jeter au travers de leur conversation la formule du jeu; enfin de déplacer les joueurs qui secrètement se sont donné bien du mal pour passer la soirée auprès de

certaines joueuses. Ces petites malices sont permises, car dans le flux et reflux du jeu, les intéressés trouvent aisément à les réparer.

Aux premiers tours, *la vente du pied de bœuf* produit peu de gages, mais ensuite elle en fournit abondamment, par la difficulté de trouver tout d'un coup un nombre convenable qui n'ait pas déjà été nommé, car les répétitions font aussi mettre à l'amende. C'est un des jeux-gages les plus amusants.

Mettons, mettons les fers au feu.

On se place comme si l'on voulait *jouer au pied de bœuf;* mais, au lieu de placer la main sur le genou de la personne qu'on entoure, chacun allonge l'index droit, et en pose le bout sur le genou de cette personne qu'on appelle *le foyer.* Tous les joueurs, sans excepter le foyer lui-même, mettent leur index près à près en disant : *Mettons, mettons les fers au feu.* — *Qui le commande?* demande le foyer. — *Jean de la Grange,* répliquent les fers. — *Qui l'a dit?* — *Jean Coupris...* — *Tu as le doigt pris.* C'est le foyer qui prononce ces derniers mots en saisissant le doigt qu'il trouve à sa portée; car les fers avertis s'éloignent, c'est-à-dire que les fers s'empressent de lever leur poing; mais il n'est pas rare que le foyer en attrape plusieurs. Si, pour éviter ce malheur, on lève le doigt trop vite, et avant que le foyer ait commencé la dernière réponse, ou que l'on ait achevé de dire *Jean Coupris*, on donne un gage; on en donne aussi un lorsqu'on se laisse prendre, et de plus on prend la qualité de *foyer.* Quand plusieurs joueurs sont pris à la fois, l'un est foyer pour les autres; s'il ne prenait personne, son compagnon serait foyer à sa place.

On rend le jeu plus vif et les gages plus nombreux en mettant à la fois sur le foyer l'index droit et l'index gauche.

Le Gant.

La personne qui commence le jeu prend un gant et le jette au joueur qui se trouve en face d'elle, en disant : *Je te jette le gant.* Celui-ci répond : *Pourquoi me jettes-tu le gant?* La réponse à cette question doit toujours rimer en *ant*, et surtout ne point se faire attendre, sans quoi il faudrait payer un gage. Elle est facile, au reste on peut dire : *Parce que tu es charmant, méchant, galant, complaisant, plaisant, blanc; que ton esprit est plaisant, que ton regard est riant, que ton sourire est caressant, que ton abord est engageant; que tu as un amant,*

que ton cœur est constant, que ton projet est excellent, etc. On voit que ce jeu est beaucoup plus joli que le *Corbillon* et la *Cassette*, auxquels il se rapporte, parce qu'il permet de dire des choses agréables, ou légèrement malignes, selon la circonstance. Il fait aussi beaucoup plus donner de gages, d'abord, parce qu'il est défendu, comme à ces jeux, d'hésiter et de se répéter, et de répondre un mot qui n'aurait pas la rime requise; puis ensuite parce qu'il faut envoyer directement le gant à la personne qui se trouve en face de vous sans se tromper. Celle-ci doit le jeter à la personne qui se trouve placée auprès de celui qui le lui a envoyé d'abord; ce troisième joueur le renvoie au voisin de celui qui vient de le lui jeter, et ainsi de suite. Ces changements successifs ne peuvent guère avoir lieu sans quelques infractions qui entraînent des gages, et, par-dessus le marché, la personne à laquelle on jette le gant est tenue de ne pas le laisser tomber par terre; elle doit l'attraper avec la main, ou du moins le recevoir sur ses genoux, faute de quoi elle donne un gage. Ces deux nouvelles règles ont tellement perfectionné le jeu du *Gant*, que d'insipide qu'il était, il est devenu l'un des plus agréables jeux-gages.

L'As court.

Voici un jeu de cartes qui ne ruinera pas les joueurs. On prend dans un ou plusieurs jeux autant de cartes qu'il en faut par rapport au nombre de joueurs, et parmi toutes ces cartes on ne choisit qu'un as et un roi : la couleur n'y fait rien; on mêle ces cartes et on se les distribue. Chacun en a une qu'il tient droite devant lui; celui qui a l'as l'offre à son voisin de droite en disant : l'*as court,* et l'échange contre la carte de ce dernier. Le voisin agit de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'as, qui passe de main en main, rencontre le roi, alors on dit : *l'as s'arrête*, et la personne entre les mains de laquelle il s'est arrêté à la rencontre du roi, donne un gage. On ramasse ensuite les cartes, on les mêle, et le jeu recommence. Si ce jeu n'est pas joué extrêmement vite, et s'il se prolonge un peu, on peut être sûr qu'il apporte l'ennui.

Le Livret d'amour, ou *la Blanque des Emblêmes et Devises.*

On prend un, ou si la société est nombreuse, plusieurs de ces petits livrets dont on s'amuse ordinairement en Provence et en Languedoc, et que l'on nomme *livrets d'emblêmes*, ou de-

vises. Si l'on ne peut s'en procurer, il est facile d'en faire. Il faut qu'il y ait entre deux ou trois pages blanches un emblême et une devise quelconque, comme deux cœurs enflammés percés d'une flèche, aves ces mots au bas de la gravure : *Tout à l'amour;* ou une jeune fille tendant un filet à l'hymen, et ces mots : *Ah! si l'amour m'aidait!* ou un vieillard qui s'efforce de serrer les flambeaux pâlissants de l'hymen et de l'amour avec une chaîne dorée, avec cette devise : *Je les serre et ils s'éteignent;* ou un limaçon sur le haut d'un arbre, et au bas : *J'ai rampé;* ou une quantité de feuilles mortes sous des arbres dépouillés, et on lirait ce vers que l'auteur de Marius fait dire à la feuille sèche : *Je vais où vont toutes choses.* Une devise que j'aimerais serait un œil au milieu d'un cœur, avec ces mots : *Aimer et connaître.* Je crois que ces indications suffiront pour mettre sur la voie. Quelquefois les emblêmes se suivent; en d'autres endroits ce sont les feuillets blancs ou quelques pages où sont inscrits ces différents ordres : *Donnez un baiser à votre bien-aimé ou bien-aimée. — Faites confidence au plus discret des mystères de votre cœur. — Nous attendons une chanson de votre complaisance. — Vous devez deux baisers à vos voisins et voisines de droite et de gauche. — Le sort vous condamne à payer un ou deux, ou plusieurs gages. — Conduisez Madâme embrasser le monsieur qui lui plait le plus. — Conduisez un monsieur vers la personne de son choix secret, et soyez témoin du baiser qu'il lui donnera.* On ferme bien le livret, dont les feuillets doivent être parfaitement égaux; la personne qui commence le cercle à droite le présente à son voisin, qui, avec une épingle, ouvre un feuillet. Si le feuillet est blanc, il n'arrive rien au tireur; s'il lui intime un ordre, il l'exécute à l'instant; si c'est un emblême, le contraste ou le rapprochement de la devise avec le sexe, l'âge, l'humeur de la personne, fait le plaisir de la société.

Il arrive souvent que l'on tire deux fois de suite : le tireur passe ensuite le livret au joueur placé auprès de lui, et le fait tirer à son tour. Le jeu continue de cette manière tout le tour du cercle, à moins que la société ne soit trop nombreuse : alors on a deux livrets, et l'on commence en même temps à tirer à droite et au milieu du cercle. *Le livret d'amour* se nomme aussi la *blanque*, parce qu'on sait qu'il y a un jeu d'enfants qui porte ce nom, et qui a beaucoup d'analogie avec celui-là; *la blanque des emblêmes* n'est même que *la blanque des épingles* perfectionnée. Quand, à force de tirer, on a

écarté un peu les feuillets au bout du livret, on tire par le bas, puis par le milieu, en le tenant couché. Le jeu fini, on le serre bien avec un ruban roulé à l'entour, afin que les feuillets soient toujours parfaitement joints et comme collés ensemble. On sent que les répétitions ne sont point proscrites à ce jeu, puisque c'est l'ouvrage du sort.

Ce jeu, qui par sa nature ne s'élève pas au-dessus des jeux-gages, est souvent plus agréable que les jeux de mémoire et d'esprit.

L'oracle de la Marguerite.

On connaît le joli jeu qui consiste à arracher l'une après l'autre les pétales d'une marguerite simple, en disant sur le premier : *mon amant m'aime;* sur le second, *un peu;* sur le troisième, *beaucoup;* sur le quatrième, *passionnément;* enfin sur le cinquième, *pas du tout.* On recommence jusqu'à ce que le dernier pétale vous annonce le degré d'amour de votre amant. Pour jouer plusieurs à ce gracieux oracle, on prend un gros bouquet de marguerites, et chacun en effeuille une à son tour. Si l'oracle dit *beaucoup* ou *passionnément*, on donne un baiser à son voisin; dit-il les deux autres mots, on paie un gage. Pour gagner un de ces gages, la charmante et naïve chanson : « *Quoique Brigitte eût à peine quinze ans,* » sera très-à-propos.

L'Aveugle devin.

Pour que l'*Aveugle devin* se joue avec plaisir et profit, il faut que quelques personnes en connaissent le petit secret, et que le plus grand nombre l'ignorent. L'*aveugle* est un joueur que le sort a condamné à cet état, ou plutôt une des personnes instruites s'offre pour faire ce personnage. On lui bande les yeux, et on le fait asseoir sur un siége à quelque distance du cercle. Un joueur également au fait s'approche de l'aveugle, et lui adresse diverses questions. Si l'*interrogateur* est un monsieur, il désignera à l'aveugle une dame; si au contraire c'est une dame, elle désignera un monsieur. Voici à peu près le genre de questions qu'il faut faire ; on sent qu'on peut les varier à l'infini : Vous souvenez-vous de madame, un monsieur un tel (il nomme la personne)? et l'aveugle répond : Oui, très-bien.

Demandes.	*Réponses.*
Connaissez-vous son schall, ou son pantalon?	Oui, très-bien.
Et connaissez-vous sa robe, ou son habit?	Oui, très-bien.

Demande.	*Réponse.*
Devinez donc par où je la (le) tiens ?	Par sa robe, ou par son habit.

L'aveugle devine juste, parce qu'il sait que toutes les fois que la question sera précédée de la conjonction *et*, ce sera par l'objet qu'elle indique que la personne sera tenue. Pour dérouter les autres joueurs, on peut faire une seule ou plusieurs questions, pourvu que l'on fasse précéder la première ou la dernière de l'*et*, qui sert à guider l'aveugle. La personne devinée est obligée de prendre le bandeau et la place du devin ; mais il s'en faut qu'elle prenne sa science, car l'interrogateur a choisi exprès un joueur ignorant la finesse du jeu ; aussi le pauvre aveugle le reste-t-il longtemps, et donne-t-il une quantité de gages, car il en doit un chaque fois qu'il se trompe, et au milieu de dix ou douze objets désignés, il faut un grand hasard pour deviner.

Quand l'interrogateur est un monsieur, et l'aveugle une dame, et que cette dernière demeure si longtemps qu'elle pourrait s'ennuyer, l'interrogateur lui propose de prendre sa place, pourvu qu'elle lui donne un baiser ; dans le même cas, si l'aveugle est un homme et qu'une dame lui donne à deviner, elle lui proposera de recouvrer la vue à diverses conditions, comme de chanter, déclamer, faire sa confession, baiser la muraille, etc. L'aveugle ordinairement s'empresse d'accepter ; mais quelquefois l'amour-propre s'en mêle, il s'obstine à vouloir deviner, et donne une multitude de gages ; il faut alors s'empresser de faire cesser le jeu, parce qu'au chapitre des pénitences, il serait insipide de voir toujours la même personne agir. Il est important aussi alors de bien varier les ordres, et de faire participer la société entière aux travaux de l'engagé.

Bâton touche ou *le Magicien*.

Ce jeu, que l'on ne trouve dans aucun livre, est le pendant de l'aveugle devin, et procure beaucoup plus de plaisir ; mais, comme tous les amusements de ce genre, on ne peut le jouer qu'une fois dans la même société, à moins qu'elle ne se recrute à mesure de nouveaux joueurs, parce que la finesse une fois connue, il n'y a plus de gages à espérer. Je l'ai mis en œuvre deux ou trois fois dans des sociétés différentes, et toujours il a produit un effet impayable. Je vais donner succinctement le procès-verbal d'une de ces soirées.

Deux ou trois de mes amies étaient instruites comme moi de la magie du jeu, et me secondèrent on ne peut mieux. Je m'affublai d'une grande redingote d'homme ou d'un schall en guise de manteau; je plaçai sur ma tête un grand bonnet pointu de magicien, et, prenant un long bâton, je me tins debout au milieu du cercle étonné. Là je traçai autour de moi divers cercles et contours avec mon bâton, je le levai plusieurs fois au ciel, en prononçant à demi-voix des mots inintelligibles, je le dirigeai vers les quatre coins du salon; puis, réfléchissant un moment, je désignai, avec le bout du bâton enchanté, une de mes amies, à laquelle j'ordonnai, d'un ton doctoral, d'aller se placer au fond du salon, en mettant ses mains sur ses yeux. Mon amie m'obéit en me faisant une profonde inclination, et se tourna vers la société pour que chacun pût juger qu'elle n'y voyait goutte. Maintenant, lui dis-je, recueillez-vous, et songez à deviner sur quelle personne le bâton posera. Alors élevant mon bâton et en touchant légèrement l'épaule de plusieurs personnes, je me mis à dire à haute voix, à mesure que je touchais quelqu'un : *bâton touche, bâton touche!* (on peut toucher le nombre de joueurs qu'il convient, cela est indifférent, mais je pense qu'il ne faut guère aller au-delà de quatre); puis laissant le bâton à demeure sur l'épaule de la personne *qui avait parlé la dernière*, je m'écriai : *bâton pose!* Mon amie ne manqua pas de deviner sur qui, et la personne devinée, qui était du complot et qui avait parlé exprès la dernière selon nos conventions, fut prendre la place du devin. Nous répétâmes la même scène, mais cette fois nous voulions envoyer les gens au bout du salon, car nous leur avions assez montré notre savoir-faire. Tandis que je promenais mon bâton, mes complices s'étaient chargées d'exciter, sans affectation, l'assemblée à parler : cette précaution fut d'abord inutile; chacun jasait, riait, répétait des exclamations de surprise; mais ensuite un silence d'observation suivit, et ce fut alors que la coopération de mes amies me fut d'un grand secours. Le bâton posa sur le joueur qui s'était récrié après les autres, et il alla dans l'exil ordinaire donner des gages à foison, car chaque fois que l'on ne devine point sur qui pose le bâton, on paie sa faute. L'étonnement de la société me faisait rire aux larmes : le pauvre aveugle resta longtemps; enfin il devina par hasard, et chacun de l'entourer à son retour dans le cercle, et de lui demander comment il fallait faire pour deviner; comment enfin il était parvenu à le faire : et lui de répondre :

« Ma foi, vous l'avez vu, en vidant mes poches et parlant au hasard. » Cette réponse n'était guère satisfaisante; cependant on en reconnut la vérité, car l'aveugle suivant agit exactement de même. Pour ne point donner de soupçon, je proposai de me démettre de ma dignité : on refusa; je m'y attendais; mais je n'en revêtis pas moins une de mes amies de mon accoutrement de sorcier; j'allai bientôt à mon tour me fermer les yeux et deviner, pour achever de dérouter la société, je me trompai volontairement deux fois, et ne voulus deviner qu'à la troisième. Le jeu se prolongea longtemps, en vain je proposais de déclarer le secret; tout le monde voulait deviner, et personne ne le put. On y mit une telle ardeur, une telle résolution, que les gages s'amoncelèrent, et que le temps passa au point qu'il fallut renvoyer les gages à une autre soirée. Quand nous dîmes que la voix de la personne qui *parlait la dernière* servait à la faire reconnaître de l'aveugle instruit de cette particularité, chacun confessa qu'il ne l'avait point soupçonné, et se promit bien d'exercer la magie de bâton-touche dès qu'il en trouverait l'occasion. Les sorcières de bonne foi, mes amies et moi, avouèrent que le costume, les simagrées que j'ai décrites en commençant ne faisaient rien à l'affaire; mais nous conseillâmes fort de ne les point négliger : l'apparence du merveilleux fascine si bien les esprits!

Il arrive quelquefois que, pour se venger d'avoir été si complètement dupes, les joueurs s'écrient à l'unanimité qu'il faut brûler les sorciers. Alors si ce sont des magiciennes, elles sont condamnées à être embrassées par tous les messieurs; et si ce sont des magiciens, on les fait chanter, déclamer ou faire simultanément quelques autres courtes pénitences. C'est un dédommagement de celles que l'on va subir en si grande quantité.

La Loterie d'amour.

On a un sac dans lequel sont contenus autant de billets qu'il y a de personnes qui composent la société : quelques-uns de ces billets sont blancs; d'autres portent : — *Bon pour un baiser au porteur, ou pour plusieurs baisers.* — *Bon pour une confidence, ou pour trois aunes d'amour.* — *Je soussigné reconnais devoir une chanson, un, deux ou plusieurs gages.* — Billet de *portier*, de *soldat prussien*, de *voyageur à Cythère*, de *pélerin*, de *mendiant*, de *pénitente*, de *muette*, etc. (*Voyez* plus bas au chapitre *des Pénitences* l'explication de ces mots.) Une per-

sonne de la société, nommée le *buraliste*, prend le sac où sont tous les billets roulés; elle l'agite, et le présente à la personne qui fait l'extrémité droite du cercle : cette personne, mettant la main dans le sac, tire un billet qu'elle déroule; le buraliste fait circuler le sac jusqu'à la fin du cercle, et chacun ensuite est tenu d'exécuter ce qu'ordonne le billet qu'il a amené : ceux dont les billets sont blancs n'ont rien à faire. Quand *la loterie d'amour est double* ou *triple*, c'est-à-dire qu'il y a une ou deux fois plus de billets que de joueurs, on tire une ou deux fois avant d'agir, parce qu'il arrive que, pour beaucoup de personnes, le second tirage annulle le premier; en effet, un billet blanc pris en second dispense de la nécessité d'obéir au premier, quelle que soit la chose qu'il porte : un billet blanc, amené lors des premiers tirages, n'empêche pas les autres billets d'avoir leur effet.

Cette dernière manière de jouer à la *loterie d'amour* est la plus amusante, quoique l'autre soit très-plaisante aussi. Dans tous les cas, dès qu'on a rempli la condition qu'imposent les billets, on les roule et on les remet dans le sac, qui passe entre les mains d'un nouveau buraliste : c'est ordinairement la personne qui a donné le dernier gage ou subi la dernière pénitence; le dernier billet est échu de droit au buraliste. Si mes lecteurs essaient ce jeu, je leur prédis qu'il suffira à la soirée, car il fait rire beaucoup et longtemps.

La Loterie des conseils.

Nous verrons plus tard que les *conseils* forment un jeu spécial fort intéressant, mais qui exige extrêmement de circonspection, d'adresse et d'usage du monde, pour ne pas blesser ou ennuyer les personnes auxquelles on fait dire par un tiers des conseils malins ou flatteurs. La loterie des conseils n'a point ce double danger; le sort, chargé de conseiller les gens, peut tout leur dire impunément. Si quelques vérités piquantes arrivent à bon port, le rire est général, et ne peut irriter; si, au contraire, elles forment contraste, l'hilarité, qui prend un autre caractère, est encore sans inconvénient. Les compliments bien placés fournissent aux messieurs l'occasion d'adresser des choses aimables aux dames, ou aux personnes respectables par leur âge et leurs qualités.

Les formes de ce jeu sont à peu près les mêmes que celles du précédent : les billets sont également numérotés selon le nombre des joueurs, il y en a quelques-uns de blancs, on les

mêle et les tire à la ronde dans un sac : chacun tire un numéro roulé, et doit, avant de le dérouler et de le lire, dire ce qu'il présume sur son contenu. A cet effet, la personne chargée de présenter le sac aux consultations demande à chaque tireur : *Que pensez-vous de ce conseil?* Et le tireur répond selon qu'il lui vient en tête : Je le crois *agréable*, *flatteur*, *sévère*, *caustique*, *juste*, ou bien, *il est blanc*. Dès qu'il a ainsi annoncé son pressentiment, le billet est déroulé; et il est bien rare que la prédiction n'amène pas un gage, car on en doit un chaque fois que l'évènement ne la justifie pas. Ce premier désappointement, ou cette première rencontre, excite déjà la gaîté de l'assemblée, gaîté que le contenu du billet augmente ordinairement. On peut aussi tirer la loterie double ou triple, et c'est la chose la plus drôle de voir souvent la même personne amener un conseil qui contient un sarcasme, et l'autre une louange, surtout lorsque, interrogée sur le premier, elle a dit qu'elle le croit flatteur, et qu'elle a répondu, au sujet du second, qu'elle le présume méchant. Je ne m'arrêterai pas à faire remarquer tout le plaisir que ce joli jeu est susceptible de procurer; j'aime mieux donner quelques notions sur les conseils que doivent porter les numéros.

Premier conseil. Ne cherchez pas tant à plaire, jeune et vive coquette : qui ne s'adresse qu'aux yeux, touche rarement le cœur.

Deuxième conseil. Jeune élégant, ta vanité te fait rechercher cette femme vaine; garde-toi de continuer ce jeu, car l'amour-propre fait quelquefois croire à l'amour.

Troisième conseil. Laissez un peu plus vos aimables qualités à découvert; la modestie ne doit point être l'ennemie de la jeunesse, que votre exemple guiderait.

Quatrième conseil. Je vous conseille de chercher toujours à remplir votre coffre-fort, dame nature ne vous ayant pas donné d'autre richesse.

Cinquième conseil. Soyez toujours aussi aimable, pour être toujours aussi aimée.

Sixième conseil. Continuez à nous mettre dans l'embarras du choix de vos talents.

Septième conseil. N'enviez personne en particulier, car tout le monde est au-dessus de vous.

Huitième conseil. Ne chantez qu'en carême, afin de nous aider à faire pénitence.

Neuvième conseil. Ne vous mariez pas, par pitié, pour ne

pas engager les personnes de votre connaissance à prendre l'hymen en aversion.

Dixième conseil. Tâchez d'imposer silence au temps, ou attendez le crépuscule, pour dissimuler votre âge.

En voici bien assez pour aider mes lecteurs à préparer leur loterie.

La Loterie des Reproches.

C'est, à peu de chose près, le même jeu que le précédent; la seule différence est qu'au lieu de *conseils*, les numéros contiennent *des reproches*. La forme est seulement changée, car le fond demeure le même; c'est toujours des observations flatteuses ou caustiques que le sort est chargé de distribuer à chacun; les reproches seront conçus à peu près ainsi : il va sans dire que je n'ai point la prétention de les présenter pour modèle, non plus que les dix conseils ci-dessus ; c'est uniquement pour aider à la description du jeu.

Reproches.

— La prudence vous reproche de jouer avec le feu qui doit vous dévorer ; faut-il ajouter que ce feu est l'amour ?

— L'amour vous reproche d'être trop sévère, et la raison de ne l'être pas assez.

— Je vous reproche de n'être pas muette, et vous devez savoir pourquoi.

— Combien d'heures avez-vous passées à confectionner votre teint et vos grâces?

— Vous êtes inconcevable : tous les malheureux que fait le sort sont consolés par vos bienfaits : tous les infortunés que font vos rigueurs sont abandonnés par votre indifférence.

— Un journal des modes ambulant est-il un homme? La réponse à cette question décide ce que vous serez.

— Un pédant instruit est un fléau d'ennui : qu'êtes-vous donc alors, pédant ignare?

— Combien de fois avez-vous dû vous faire l'application de ces vers du caustique Lebrun :

Eglé, belle et poète, a deux petits travers :
Elle fait son visage, et ne fait pas ses vers.

— Etre à la fois une muse, une grâce, une vestale, c'est vouloir faire enrager les deux sexes, et c'est ce que je vous reproche de faire toujours.

— Quoi! à vingt-cinq ans vous êtes parfaitement sage, et vous croyez au parfait amour? Jeune homme, que de jeunes gens vous reprocheront d'être fou.

On peut, d'après ces indications, jouer à la Loterie des *révélations*, des *pressentiments*, des *vérités;* car, en dépit d'un proverbe pourtant bien vrai, à ce petit jeu là, toute vérité est bonne à dire.

Le Mot deviné.

Ce jeu va sans doute paraître fade, mais il ne faut rien omettre, et, du reste, lorsqu'un certain nombre de personnes ignorent la règle secrète de jeu, il est propre à faire donner des gages; c'est le principal, l'unique mérite des jeux de cette série et de beaucoup d'autres, ainsi donc ne le dédaignons pas.

Le mot deviné s'explique par son titre; en effet, il s'agit de deviner un mot donné, qui se trouve confondu avec plusieurs autres. La convention varie quelquefois : ainsi l'on convient d'avance que le mot à deviner sera placé immédiatement après un mot de deux, trois ou quatre syllabes; qu'il sera le seul adjectif de la phrase, etc. Donnons un aperçu du jeu : la société se forme en cercle; la personne qu'a désignée le sort va se placer au bout du salon, en se bouchant les oreilles; on passe dans une chambre voisine : on convient du mot; on la rappelle, et le joueur chargé de la faire deviner, lui dit en lui montrant la personne qui l'avoisine : Madame (s'il est un monsieur, car alors il doit parler d'une femme) est allée ce matin chez une modiste; elle se proposait d'y acheter des rubans, des fleurs, des garnitures, lorsqu'un *ramoneur* a frappé ses yeux et obtenu sa bourse; le devin dira que le mot est *ramoneur,* s'il est averti que le mot à deviner doit suivre immédiatement un mot de quatre syllabes; il dira *fleurs*, s'il croit que le mot précédent n'en doit contenir que deux; ainsi on laisse dire plusieurs mots au devin, et s'il ne connaît pas la finesse du jeu, et qu'il devine par hasard, on lui demande pourquoi il a nommé tel mot; s'il ne peut donner de raison satisfaisante, on le condamne à payer. Le devin peut s'adresser à toutes les personnes du cercle, celle qui le fait deviner la dernière lui succède.

Voici un exemple de la seconde convention : je pensais ce matin, dira-t-il, qu'une femme *acariâtre* est comme un lys à tige d'ortie. Le devin ne manquera pas de dire *acariâtre*, puisque c'est la seule qualité énoncée dans ces divers mots.

CHAPITRE VII.

SALON.

JEUX D'ATTRAPE.

Ne point faire de dupes, et ne l'être pas, est la devise de toute personne sage dans le commerce de la vie, et dans ces jeux. Je ne voudrais pas jouer aux *jeux d'attrape*, je ne les conseille point, et les indique cependant parce que diverses circonstances peuvent les excuser, et que lorsqu'on y met la réserve qu'imposent toujours la bienséance et l'aménité, ces jeux peuvent devenir très-plaisants pour toute une société, sans fâcher la personne choisie pour le héros. J'ajouterai quelques jeux inédits aux jeux d'attrape que l'on joue ordinairement : le tout ensemble ne fera pas une longue série; mais une condition essentielle des jeux de ce genre, après celle d'être modérés, est d'être rares et courts.

Voir la mort.

La personne que l'on choisit pour lui *montrer la mort* (et c'est ordinairement un monsieur), s'agenouille devant une dame : elle lui bande les yeux, lui prend les deux mains, les lui lève, puis les baisse, les lui tourne derrière le dos, et lui croise sur la poitrine. Toutes ces simagrées ne font rien à l'affaire, mais elles tiennent le patient dans l'attente d'une cérémonie extraordinaire. La dame a soin, en tournant et retournant ainsi les bras de sa victime, de prononcer à demi-voix des mots baroques. Quand elle l'a bien préparé, elle lui lève les bras au-dessus de la tête, lui joint les doigts, en les lui appliquant les uns sur les autres, et lui dit : *Appelez la mort, elle vous apparaîtra. — Mort! Mort!* s'écrie le patient; et la dame, en lui mordant le bout des doigts, lui apprend comment on voit la mort.

Je n'aime pas que les messieurs soient voleurs de baisers, mais si j'étais le monsieur mordu, je me lèverais rapidement, j'arracherais mon bandeau, je le passerais sur les yeux de la malicieuse sibylle, et l'embrasserais, quoi qu'elle pût faire et dire. Il n'est pas ordinairement besoin de donner ce conseil au jeune homme attrapé.

L'œuf caché.

Voici un jeu que je ne puis souffrir, et je recommande à

ceux de mes lecteurs qui voudraient le mettre en usage, d'avoir, au lieu d'un œuf cru, un œuf dur, afin que la personne attrapée en soit quitte pour avoir les cheveux seulement barbouillés, ce qui ne sera pas trop malheureux, puisque le jaune d'œuf dégraisse bien la chevelure.

On annonce que l'on va jouer *à la pincette*, ou à *l'oracle musical* (*Voyez* le chapitre suivant). On désigne un chercheur, et on le prévient secrètement de la malice que l'on médite. Comme le titre l'annonce, c'est un œuf que l'on cache en quelque endroit du salon, et toujours près de la personne que l'on veut attraper. On a la prévoyance, en commençant le jeu, d'inviter tous les messieurs à garder leur chapeau. Le chercheur est bien habile, dit quelqu'un, en moins de rien il aura trouvé l'œuf à cette place : c'est alors que feignant une inspiration subite, la personne chargée de cacher l'œuf s'adresse au monsieur que l'on veut attraper, et lui persuade de placer l'œuf sous son chapeau afin de dérouter le chercheur. On rappelle ce dernier, il fait plusieurs tours, se donne beaucoup d'action et feint de s'impatienter; à la fin, et comme si l'impatience le maîtrisait, il s'adresse à celui qui a l'œuf sous son chapeau, et lui appuie brusquement la main sur la tête, en s'écriant : « Mais dites-moi donc où est ce maudit œuf? » Écrasé sous le coup, l'œuf ne tarde pas à emplâtrer la tête de la personne attaquée, et lorsqu'il est cru, il lui coule sur la figure et dans le cou. Je ne vois pas quel plaisir on peut trouver à ce jeu malpropre et ridicule, qui peut engager les messieurs dans des querelles très-sérieuses.

Le Singe.

Les jeunes gens seuls prennent part à ce jeu, et l'on dit à ceux que l'on veut choisir pour dupes que le tour des dames viendra après. Tous sont obligés, sous peine de donner des gages, d'imiter les gestes divers d'une personne de la société qui se nomme *Directeur du jeu*. Après quelques grimaces divertissantes, celui-ci feint d'essuyer la sueur de son visage, et se frotte la figure avec son chapeau. Les singes en font autant; et comme on a noirci à l'avance le bord des chapeaux des dupes, ces pauvres joueurs se barbouillent eux-mêmes en voulant singer le directeur.

Le Couteau.

Un des joueurs feint de parier avec un autre que, par la

seule force de sa mâchoire, il fera sauter un couteau placé entre ses dents dans un vase posé sur sa tête. Il monte sur une chaise, se fait apporter un vase dans lequel on a mis en secret de l'eau (je préférerais remplacer l'eau par de la fine sciure de bois, ou autre poussière). Il prend un couteau, et tout en paraissant se préparer à exécuter son prétendu tour, il laisse tomber le couteau : on le lui rend aussitôt, mais il le laisse tomber *adroitement* près de la personne que l'on a prise pour l'héroïne du jeu : celle-ci s'empresse de se baisser pour le ramasser, et, pour prix de sa complaisance, le malin parieur lui verse sur le corps l'eau, ou plutôt la poudre contenue dans le vase qu'il tient à la main.

Pince-sans-rire ou *Pince-minette*.

Ce jeu d'attrape est un peu plus praticable que les précédents. On convient que chacun pincera légèrement quelque partie du visage de son voisin de droite, et que la personne qui rira lorsqu'on lui pincera le nez, le menton, ou toute autre partie de la figure, sera condamnée à payer un gage. Tout le monde se met à la besogne, mais non pas avec les mêmes intentions, car deux malins joueurs ayant préparé en cachette un bouchon de liège brûlé, s'en noircissent le bout des doigts, et se plaçant à gauche de deux personnes prises pour dupes, leur barbouillent le visage en les pinçant. Cette attrape réagit en quelque sorte sur le reste de la société, car on se met à rire et l'on donne des gages; mais le plus comique, c'est de voir les deux joueurs attrapés qui se moquent l'un de l'autre, persuadés chacun de leur côté que ce n'est point à leurs dépens que l'assemblée se divertit.

Un jeune homme, dont on avait ainsi chamarré le visage, s'en apercevant, feignit de rire de son compagnon d'infortune, et quand il vit tout le monde se moquer de sa crédulité, il se leva très-vite en disant : Eh! mais vous riez tous, on ne suffit plus à donner des gages, il faut les gagner tout de suite; et baisant à droite et à gauche avec la plus grande rapidité, il eut en un clin-d'œil mis les visages des railleurs à l'unisson du sien.

Baiser à la pincette.

Pour baiser de cette manière, on prend les joues de la personne qu'on embrasse avec le pouce et l'index. L'attrape consiste à se noircir secrètement le bout des doigts avec du

liége brûlé, lorsqu'après avoir embrassé ainsi à la ronde, on arrive à la victime désignée.

Le Sifflet.

Quelques-uns des jeux qui nous occupent sont une modification d'autres jeux : ainsi le *Sifflet* est le jeu du *Furet* changé en attrape ; c'est un de ceux que l'on peut se permettre en bonne compagnie.

Les joueurs se placent en rond, debout, et prennent un ruban d'une grandeur relative à leur nombre, absolument comme s'ils voulaient jouer au *Furet*. Quelques-uns d'entre eux proposent de remplacer par un sifflet l'anneau dont on se sert ordinairement, et la majorité accepte cette proposition.

On commence à chanter le refrain du furet, et l'on fait entrer dans le cercle la personne que l'on veut attraper : on feint de faire passer rapidement le sifflet entre les mains, et l'on occupe ainsi la dupe ; pendant qu'elle s'exerce à chercher le sifflet, un des joueurs le lui attache sur l'épaule, ou au bas de son habit, à l'aide d'une épingle dont la pointe, recourbée en crochet, est passée dans un ruban noué au sifflet : on lui dit ensuite de chercher à surprendre cet instrument entre les mains de la personne qu'elle entendra siffler.

Le cercle se reforme, et le refrain continue; pendant que la dupe, placée au centre, observe la contenance des joueurs, et cherche à découvrir, en attendant la fin du refrain, quelle est la personne qui tient le furet, un coup de sifflet part derrière elle; la dupe se retourne vivement et présente ainsi l'instrument à une autre personne, qui siffle aussitôt : elle se hâte de faire un demi-tour, et un troisième coup de sifflet se fait entendre ; elle redouble de vigilance, d'activité; et, dans l'instant qu'elle croit se saisir du furet, les coups de sifflet retentissent avec plus de force à son oreille. Assez souvent le joueur pris pour dupe découvre la malice au bout de quelque temps ; mais, d'autres fois, voyant que l'on rit de l'inutilité de ses recherches, il se pique au jeu, et son opiniâtreté porte à l'excès la gaîté des autres joueurs.

Frère on me bat.

C'est le jeu de la *main-chaude*, revu et corrigé par la trahison. On demande à celui que l'on a dessein d'attraper s'il connaît le jeu de *Frère on me bat :* sur sa réponse négative un officieux lui propose de le lui apprendre, et dit qu'il le sera

avec lui. On leur bande les yeux à tous deux, et on les fait mettre à genoux chacun devant un confesseur. Comment se méfier d'une personne qui prend un rôle semblable au vôtre? Le mystifié croit que ce jeu est une espèce de main-chaude, et, selon ses instructions, il dit à son traître camarade : *Frère on me bat*, chaque fois qu'il est frappé ; le faux-frère, qui le bat et se bat lui-même, lui demande : *Qui t'a frappé ?* L'autre, bien loin de soupçonner son frère, nomme quelqu'un de la société, et ne devine point par conséquent. Pour mieux le tromper, le traître lui dit aussi : *Frère on me bat*, et nomme aussi la personne qui lui vient en tête. Quand les autres joueurs le frappent, le mystifié pourrait du moins deviner, mais comme son confesseur s'entend avec le faux-frère, le premier a tout le loisir de rester; le traître ne manque pas de dire que l'on frappe son frère trop fort ; enfin, quand il est las de rester à genoux, il se laisse frapper par quelqu'un qu'il nomme et qui prend sa place afin de devenir *faux-frère* à son tour. Il n'y aurait pas de raison pour que l'épreuve du patient finisse, mais heureusement le remède naît du mal, en restant si longtemps on soupçonne la fraude.

Le roi d'Éthiopie.

Cette mystification et la suivante peuvent faire trouver grâce pour les jeux d'attrape, parce qu'elles sont plaisantes et ne causent que l'apparence d'un désagrément au mystifié. Néanmoins on fera bien de faire attention au caractère des personnes que l'on veut attraper. *Le roi d'Éthiopie* a moins d'inconvénients que les autres amusements de cette espèce, parce que les dames sont chargées de la trahison, et que le monsieur attrapé peut se venger agréablement sur elles. Mais quand les traîtres sont des hommes, il en peut résulter les plus fâcheuses altercations. Procédons à cette royauté.

Une dame se charge du rôle de fée, et reçoit une baguette, marque de sa dignité : elle est assistée de deux dames d'honneur qui portent chacune un grand cornet de papier ; les autres dames se groupent autour d'elles.

La fée monte sur une chaise ou sur un tabouret, et s'adressant à l'assemblée, elle dit : « Peuple, magistrats et grands du royaume d'Éthiopie, je vous ai fait assembler en ce jour solennel pour vous donner un roi que je choisirai parmi vous, et pour procéder à la nomination des grands officiers de sa couronne. Que chacun s'approche avec confiance, et

qu'il me fasse secrètement connaître les dignités et les emplois auxquels il croit être en droit d'aspirer : si ses prétentions sont fondées, elles seront satisfaites sur-le-champ. »

Cette harangue achevée, la dame d'honneur placée à gauche de la fée lui présente son cornet; la fée l'applique à son oreille, et le monsieur qui se trouve le plus près d'elle, du même côté, paraît lui adresser quelque demande. Elle prend le second cornet des mains de l'autre dame, et le portant à sa bouche, comme si elle embouchait une trompette, elle dit d'un ton emphatique au prétendu solliciteur : « Vos souhaits sont remplis. »

Tous les messieurs s'adressent ainsi successivement à la fée, qui feint quelquefois de repousser leurs sollicitations. « J'ai disposé de l'emploi que vous désirez, dit-elle, les droits d'un autre étaient plus justes. » Si le joueur dont on veut s'amuser ne demande qu'une place d'officier de la couronne, elle lui répond que tous les emplois de ce genre sont distribués, et qu'elle lui en a réservé un plus digne de lui; que ses vertus le rendent digne du trône. Si par hasard il avait sollicité la royauté, la fée la lui aurait accordée avec empressement. Dans l'un et dans l'autre cas, elle le présente comme souverain aux autres joueurs qui s'inclinent respectueusement, et elle commande à ses dames d'honneur de le couronner. Celles-ci font agenouiller le mystifié sur un tabouret ou une chaise basse, vis-à-vis la fée. Pendant qu'elles lui posent une couronne de papier doré sur la tête, la fée décrit des cercles magiques avec sa baguette, et prononce des mots baroques et inintelligibles; puis, s'approchant du nouveau monarque, elle l'apostrophe en ces termes. « Reconnaissez la puissance du génie qui vous protège, et fermez les yeux pour ne pas être ébloui des torrents de gloire que je vais répandre sur votre tête. » Le roi obéit, et au même instant la fée lui souffle au visage avec l'un des cornets de papier dans lequel on a introduit du noir d'ivoire bien fin; en sorte que, sans qu'il puisse s'en douter, sa figure ressemble à celle d'un africain. Tous les joueurs s'écrient : *Vive le roi d'Éthiopie!* et il est conduit en grande pompe vers un fauteuil placé au milieu de l'appartement. On le complimente sur son heureux avènement au trône : la fée lui présente les grands officiers de sa maison : « Voilà, dit-elle, votre capitaine des gardes, votre grand-écuyer, votre grand-veneur, votre chambellan, votre premier médecin, votre valet-de-chambre, etc., etc., qui viennent commencer leurs fonctions auprès de Votre Majesté. »

Alors tous les messieurs que la fée désigne avec sa baguette, à mesure qu'elle parle, s'approchent du souverain avec les marques de leurs dignités; le capitaine des gardes prend une canne en guise d'épée; le grand écuyer, le grand-veneur, s'affublant de leur mieux, viennent lui présenter leurs services; enfin, le valet-de-chambre, pour commencer les fonctions de sa charge, lui offre un miroir..... Le pauvre sire aperçoit alors sa burlesque figure, et tandis que chacun jouit de sa confusion, et crie : *Vive le roi d'Éthiopie, vive le roi des corbeaux!* il n'a rien de mieux à faire que d'imiter le mystifié de *pince-sans-rire*, et d'embrasser la fée, les dames d'honneur et toutes celles qu'il peut attraper.

Le *Savant de société* dit qu'après avoir été proclamé roi, la dupe fait des présents à chaque personne de sa cour, et prête à chacun de longs compliments; cette pratique prolonge le jeu outre mesure, et doit le rendre excessivement fastidieux. Les jeux d'attrape ne sont supportables que lorsqu'ils sont courts.

La reine de Nubie.

Encore un barbouillage dans le genre du précédent, mais plus agréable, parce que le moyen qu'on emploie pour noircir le visage de la personne que l'on veut attraper, est beaucoup plus simple et plus sûr.

Une dame de l'assemblée prend le nom de *reine de Nubie :* elle est munie d'une petite boîte à double fond, s'ouvrant des deux côtés; dans l'un est déposée une petite figure noire, arrangée sur quelque étoffe de même couleur, afin qu'on ne puisse découvrir la ruse; dans l'autre côté est du noir d'ivoire. Avant de commencer le jeu, la *reine de Nubie* fait voir la petite figure à tous les joueurs, la leur fait même toucher, et annonce que l'on verra cette figure faire plusieurs mouvements, et s'animer, pour ainsi dire, au souffle d'une personne de la société. Ces préliminaires ont pour but d'inspirer une grande sécurité à la personne que l'on destine à être dupe.

Maintenant, dit la reine, voici les règlements que l'on aura à observer; faute de quoi l'on paiera un gage :

1° Dès que l'on sera appelé pour souffler sur la petite figure qui représente l'amour, il faudra se lever aussitôt et croiser les bras sur sa poitrine; 2° s'avancer avec gravité vers la *reine de Nubie;* 3° la saluer à l'orientale et sans proférer une parole; 4° souffler, sans rire, sur le petit amour; 5° retourner à sa

place en gardant toujours un air sérieux, et saluer encore en silence avant de se rasseoir.

Après ces instructions, la *reine de Nubie* débite les vers suivants :

L'illustre reine de Nubie
A dans ce coffre emprisonné
Un amour africain sans vie ;
Sur ce petit infortuné,
Que chacun de vous, je vous prie,
Veuille bien souffler tour à tour,
Et l'amour
Reverra le jour.

La reine commence par appeler plusieurs joueurs avant celui que l'on se propose d'attraper : ils observent le cérémonial prescrit, et soufflent de toute leur force dans la boîte : leur exemple est bien propre à encourager le futur mystifié, car il ne leur arrive pas le moindre accident.

Chaque fois qu'une personne a soufflé sur le petit amour, la *reine de Nubie* referme la boîte, frappe légèrement dessus, et la porte à son oreille, en disant :

Tic, tac, tic, tac, hélas ! hélas !
L'amour ne ressuscite pas.

Lorsqu'enfin vient le tour du joueur que l'on veut prendre pour dupe, la *reine* lui présente adroitement le côté de la boîte qui contient le noir d'ivoire, de sorte qu'en soufflant dessus il en a le visage entièrement couvert, ce qui excite le rire de tous les spectateurs, qui chantent autour du mystifié :

Vive l'amour et son libérateur,
Qu'on prendrait pour un ramoneur !

La dupe de la reine de Nubie a la ressource qu'a employée en pareil cas le roi d'Éthiopie, et même je lui conseille de ne pas priver de ses caresses les messieurs qui rient le plus de le voir ainsi masqué.

On peut changer ce jeu du noir au blanc ; l'appeler la *reine blanche*, faire la figure de l'amour en plâtre, et remplir l'autre côté de la boîte de farine, de manière à ce que le joueur pris pour dupe ait la figure tout enfarinée. Ce mode d'attrape est préférable ; il salit moins, il a l'avantage de se distinguer de beaucoup de jeux d'attrape dont le barbouillage noir forme

la base. Il y a, dans ce cas, quelques changements à faire : au lieu de dire dans le couplet, un *amour africain*, on dit un *amour candide et sans vie;* puis pour le *vivat* final :

Vive l'amour et son patron,
Que l'on prendrait pour un mitron.

Les Ambassadeurs.

Ce jeu est quelquefois du goût des personnes de la campagne, et lorsque des folies croissantes en ont dissimulé la sottise et le danger : mais moi qui en donne la description avec calme, je ne les dissimulerai pas.

On élit un roi, ou l'on tire la royauté au sort, en s'arrangeant de manière que le sort tombe sur la personne que l'on a dessein d'attraper. On conduit ensuite solennellement ce pauvre sire dans un appartement où l'on a dressé d'avance un trône à bascule ; on l'invite à faire choix de deux ministres destinés à être les *soutiens de son trône*, c'est-à-dire que la bascule sur laquelle se place le souverain est maintenue par le poids de leurs excellences, qui prennent adroitement la précaution de s'asseoir avant sa majesté, qui doit siéger entre elles.

Dès que le nouveau monarque est installé, des ambassadeurs font demander une audience, qui leur est immédiatement accordée : ils sont introduits. Les jeunes gens qui remplissent ce rôle sont vêtus grotesquement et portent des bonnets très-élevés : ils s'avancent avec une gravité risible ; parvenus au pied du trône, ils s'inclinent avec respect, et au même instant sa majesté se voit mouillée de la tête aux pieds par l'eau contenue dans les énormes bonnets de ces ambassadeurs. Indignés d'une pareille audace, les ministres se lèvent en même temps, et le pauvre sire prend un bain complet dans un baquet placé sous son trône et artistement masqué par quelque draperie.

L'Encens.

On érige en dieu ou en roi la personne que l'on veut attraper, et, pour l'encenser, on coupe du crin en très-petits morceaux ; on en remplit une gibecière, que l'on agite devant elle comme un encensoir, et l'on s'y prend de manière à ce que cet encens maudit arrive dans son collet et sur sa poitrine.

Je suis sur le pont d'Avignon.

Nous voici enfin arrivés à un genre de jeux d'attrape plus sociables, et qui méritent d'être rangés sous la dénomination de *jeux innocents*. L'attrape du *pont d'Avignon* est légère ; la voici : une personne de la société s'adressant à son voisin de droite, lui dit que l'on va jouer un jeu dont la principale difficulté est d'imiter l'air et l'accent requis en disant : *Je suis sur le pont d'Avignon*. Cette personne ne manque pas d'accompagner ces paroles d'une expression particulière, soit traînante, nasillarde, glapissante, il n'importe, pourvu que cela captive l'attention de son voisin. Celui-ci s'efforce d'imiter l'accent qu'elle y a mis, et, quelque chose qu'il fasse, dès qu'il a dit : *Je suis sur le pont d'Avignon*, on lui répond : *vous n'y êtes pas*, et on le condamne à payer un gage. La personne qui a commencé le jeu se lève ensuite, s'adresse successivement aux autres joueurs, et les met tous à contribution de la même manière, en disant de temps à autre : *vous verrez au second tour*. Le second tour arrive, et l'on explique aux contribuables que l'on a prétendu leur dire qu'ils *n'étaient point sur le pont d'Avignon*.

Ma servante n'aime pas les O. Que faut-il lui donner à manger ?

La personne placée à l'extrémité de l'assemblée adresse cette question au joueur qui l'avoisine, sans lui expliquer qu'il faut éviter d'offrir des mets dans le nom desquels la lettre O est employée. Trompée par la prononciation, cette personne et toutes celles qui ne connaissent pas le jeu s'imaginent qu'il ne s'agit que d'offrir des plats où n'entre aucune substance osseuse ; elles font en toute confiance manger à la servante des choux, des ognons, etc., et donnent un gage à chacune de ces offrandes. On pourrait, d'après la règle du jeu, servir à la servante du canard, de la pintade, du veau et diverses autres viandes, mais ce serait éclairer les gens ; aussi faut-il s'abstenir à la fois des substances où se trouvent des os, et dont le nom contient un O. Il résulte de cette gêne, que forcés de ne point se répéter, de ne point hésiter (ainsi qu'il est défendu à tous les jeux), les trompeurs eux-mêmes donnent des gages répétés. Ils s'en lassent bientôt, se permettent d'offrir un repas osseux, et le secret de l'attrape n'en est plus un.

CHAPITRE VIII.

SALON.

JEUX D'ACTION.

Les jeux d'action en usage dans les appartements diffèrent des jeux d'action qu'on joue dans les jardins, en ce qu'on est presque toujours assis, tandis que l'on est constamment debout aux autres. Cette différence est même la seule qui se trouve dans plusieurs jeux, parfaitement semblables du reste, comme *le Colin-Maillard assis*, *les Barres assis*, *le Furet assis*, *etc.*

Le Colin-Maillard assis.

Pour *le colin-maillard assis*, ainsi que pour tous les jeux où l'on s'asseoit, on place une dame entre deux messieurs, et un monsieur entre deux dames. Si la personne que le sort a désignée pour être le colin-maillard est une femme, ce sera une femme qui lui bandera les yeux avec un mouchoir blanc, mais c'est presque toujours un monsieur qui s'offre volontairement pour être l'aveugle devin.

Le colin-maillard bien aveuglé, on le place au milieu du cercle, et on change rapidement de place pour mettre sa mémoire en défaut. Lorsqu'il n'entend plus faire de mouvement, il s'avance, et va s'asseoir sur les genoux de la première personne qu'il rencontre. Il va sans dire que la politesse exige qu'il ne s'appuie pas fortement, qu'il ne s'étende pas sur son siége; et une règle importante du jeu, c'est de ne pas toucher, même du bout du doigt, les vêtements ni aucune partie du corps de son fauteuil animé; il faut que le pauvre aveugle se contente de froisser, en les pressant doucement, les étoffes des vêtements pour reconnaître le terrain. La hauteur des genoux qui le supportent, leur force ou leur faiblesse, la différence du maintien, lui font assez bien juger s'il est sur un monsieur ou une dame, et, dans le premier cas, il a la permission de se gêner moins. Il peut s'étendre un peu, se servir des coudes, de la tête; en toute occasion, il peut se lever à demi, se rasseoir, se tourner, pousser des soupirs, des exclamations, toutes choses qui provoquent des éclats de rire étouffés, qui sont le plus sûr indice. Quand le colin-maillard a fait ses petites observations, il dit : *Je suis bien assis.* — *Sur*

qui? demande la personne la plus éloignée du point où il se trouve. — *Sur madame ou monsieur telle ou tel*. Le colin-maillard devine-t-il juste, on lui enlève son bandeau, et la personne devinée prend sa place. Comme il arrive quelquefois que le colin-maillard ignore le nom de quelques personnes de la société, il désigne de son mieux le joueur qu'il croit reconnaître; mais il le doit faire de manière à prouver qu'effectivement il l'a reconnu. Si le colin-maillard se trompe, la société frappe des mains pour l'avertir de son erreur, et il passe sur les genoux d'une autre personne, soit à droite, soit à gauche; soit près, soit loin du siége qu'il vient de quitter, car il est absolument libre sous ce rapport.

Quand le colin-maillard reste longtemps sans deviner, on change de place, de crainte qu'il ne se ressouvienne que telle personne sur laquelle il s'est assis d'abord, et qui s'est fait connaître en parlant pour lui dire qu'il se trompait, était à telle partie du cercle, à telle distance de la cheminée, et entourée de telles et telles personnes. Afin de le dérouter encore plus, on se permet de petites malices; les uns étendent sur leurs genoux les robes de leurs voisines, prennent un chapeau de dame, parce que le colin-maillard ne manque pas de jeter un peu la tête en arrière, et de les reconnaître aux cheveux. Les dames vêtues en soie, ou qui craignent que leurs garnitures de robes ne les trahissent, jettent leurs challs devant elles, comme un tablier, pour éviter le bruissement et déguiser la partie saillante de leurs vêtements; elles croisent aussi les bras en arrière, de peur que le colin-maillard ne s'aperçoive qu'il n'y a pas là de manches de drap.

Malgré toutes ces précautions, l'aveugle devine assez fréquemment; s'il tardait trop, il faudrait adroitement se laisser deviner, car le jeu deviendrait fatigant pour le colin-maillard, et fastidieux pour la société. Au reste, ce genre de colin-maillard est d'assez mauvais ton.

Le Colin-Maillard guide.

C'est encore le colin-maillard assis, mais avec de légères variations. Les joueurs s'asseyent sur des siéges assez éloignés les uns des autres, tandis qu'au colin-maillard précédent, ils doivent être fort rapprochés. Une personne de la société a l'emploi de guider le colin-maillard par un ruban qu'on lui donne à tenir. Le colin-maillard et son guide doivent toujours être de sexe différent : si le pauvre colin-maillard se trompe,

son guide l'en avertit en tirant le ruban et en le lui disant, s'il le juge à propos; le guide aussi lui souffle quelquefois à l'oreille le nom des personnes qui n'ont pu être devinées, quoiqu'elles en eussent le désir.

Le Colin-Maillard à la silhouette.

Ce colin-maillard est loin d'être aveugle, car il exerce on ne peut davantage ses yeux. Voici comment procède ce dernier membre de la nombreuse famille des colin-maillard : on tend un rideau blanc sur un des murs de l'appartement, à peu près comme si l'on voulait montrer la lanterne magique. Le colin-maillard est placé sur un tabouret ou coussin, et tourné vers le rideau; il lui est défendu, sous peine de donner un gage, de tourner la tête. A quelques pas derrière lui, une lumière est disposée de telle sorte que les ombres des personnes qui passent successivement entre elle et le colin-maillard puissent se dessiner correctement sur le rideau. Tous les joueurs, placés à la file derrière la lumière, passent un à un, et le colin-maillard doit deviner, d'après le portrait à la silhouette que lui présente le rideau, quelle est la personne qui passe, et la nommer à haute voix. Il semble que cela soit facile; mais on y met bon ordre. Un joueur s'affuble d'un costume baroque qu'il compose avec les manteaux, les chapeaux, les schalls dont on s'est débarrassé en entrant dans le salon; l'autre contourne sa taille de manière à paraître bossu; celui-là boite d'une manière pitoyable; cet autre allonge et défigure ses traits par une grimace constante; une très-jeune dame, vive et légère, marche pesamment, se courbe, et semble avoir soixante-dix ans; un étourdi s'avance en docteur; enfin, je ne finirais pas si je voulais décrire toutes les postures et figures bizarres que les joueurs adoptent à l'envi pour induire le colin-maillard en erreur. Les méprises dans lesquelles il tombe provoquent des éclats de rire bruyants. Quand le patient a deviné, la personne qu'il a nommée prend sa place et son rude emploi.

Les Barres assis.

Ce jeu est ainsi nommé, parce qu'à l'exemple des *barres* il présente l'image de la guerre; mais il est moins intéressant, quoique pourtant on puisse s'y amuser beaucoup. Le *Savant de Société* donne une description emphatique de ce jeu, description qui d'abord me l'avait fait juger ennuyeux; mais je reviens de ma prévention, et j'engage mes joyeux lecteurs à ne la point partager. Voici les dispositions du jeu :

La société se partage, et l'on dispose de chaque côté de l'appartement plusieurs rangées de chaises; les rangées composent les deux camps placés en face l'un de l'autre, et séparés par un intervalle de 1 mètre 60 à 2 mètres (5 à 6 pieds). Les dames s'asseyent sur les chaises du camp à droite, et les messieurs sur les chaises du camp à gauche. Chaque armée choisit un champion, qui s'avance un peu au-devant des lignes de chaque parti. Les champions sont toujours debout. Le jeu est plus animé, et partant plus agréable, quand les champions sont au nombre de trois ou quatre de chaque côté; mais cela dépend du grand ou petit nombre des combattants ou des joueurs.

Le champion des dames engage le combat, c'est-à-dire qu'il souffle sur les messieurs un flocon de coton en ouate ou de soie épluchée. Le champion de ceux-ci fait tous ses efforts pour repousser, avec son souffle, le flocon sur les dames. Quand, après bien des soins de part et d'autre, le flocon tombe dans un camp, le champion de ce dernier est fait prisonnier, et on le fait asseoir entre les deux armées à quelque distance; son lieu d'exil se nomme *le quartier-général*. Un autre champion le remplace, et l'on recommence à lutter à qui enverra le coton fatal. Le parti qui triomphe, c'est-à-dire qui a fait le plus de prisonniers, a le droit de délivrer ceux que lui a enlevés l'ennemi; si le parti vainqueur est celui des dames, elles prennent chacune une chaise qu'elles renversent et qu'elles élèvent de manière à former une espèce de voûte : c'est un joug de nouvelle sorte, sous lequel elles font passer les messieurs; s'ils tentent de relever la tête pour dérober un baiser à leurs vainqueurs, la chaise, subitement rabaissée, les contraint d'y renoncer. Mais les vaincus auront leur revanche : on combat de nouveau; et, si les dames sont défaites à leur tour, les messieurs élèvent aussi leur chaise en la renversant, mais moins haut et d'une main seulement; ils laisseront entre chaque chaise un intervalle suffisant pour faire passer une personne; c'est là où les vaincues doivent passer. Elles s'avancent; mais chaque monsieur retient une dame de son bras demeuré libre, les chaises se rapprochent, et force est bien de donner un baiser pour sa rançon. Je préfère ce dénoûment à la méthode de faire passer les dames sous les bras des messieurs, comme pour le berceau d'amour, cette barrière de chaises étant plus assortie au jeu.

Le Roi dépouillé.

Ce jeu est fort ancien, mais ce n'est point une raison pour le rejeter; au contraire, puisqu'il n'y a de nouveau que ce qui est oublié. En rajeunissant un peu le *roi dépouillé*, en lui donnant surtout un nouveau titre, je lui aurais sans doute rendu le service de le faire prendre pour une nouveauté; mais je préfère le présenter dans sa vieillesse: s'il peut divertir à présent, qu'importe qu'il ait diverti autrefois. Occupons-nous donc sans détour de cet ancien et royal personnage.

La société, formée en cercle, laisse un intervalle de quelques pieds au milieu du rond; dans cet intervalle, et à quelque distance du cercle, on figure un trône en plaçant un fauteuil sur un meuble ou sur toute autre chose propre à l'élever. On choisit un roi que l'on fait asseoir sur ce trône; on choisit également un esclave qui se place aux pieds du souverain: cet esclave est le monarque que l'on doit dépouiller, et, par conséquent, l'autre prince est un usurpateur; mais, comme il est placé sur le trône et qu'il a le droit de commander, on le salue du titre de *roi*.

Ce roi donc appelle quelqu'un de la société, et lui dit: *Approchez-vous de mon esclave*. La personne appelée doit bien se garder d'approcher tout de suite, il lui en coûterait un gage; elle doit répondre auparavant: *Oserai-je?* Formule indispensable qui doit précéder tout acte d'obéissance aux ordres du souverain, qui réplique: *Osez*. La personne s'approche alors, et dit: *J'ai fait, sire; que ferai-je?* Ce qui doit encore être répété toutes les fois que l'on vient d'accomplir les ordres du roi.

Celui-ci commande de dépouiller son esclave; par exemple, il dira: *Otez-lui sa cravate, prenez sa montre, son anneau, son mouchoir*, etc., etc. A chaque commandement, la personne que le roi a appelée doit s'arrêter pour dire: *Oserai-je?* ainsi que je l'ai conseillé plus haut; et si elle l'oublie, ce qui arrive assez souvent, elle donne un gage.

Il est encore assez ordinaire qu'après un premier ordre, le roi dise: *Retournez à votre place*. Comme ce congé ne suppose pas qu'on doive demander une permission, c'est là une source de gages, car la personne retourne à sa chaise sans dire *oserai-je?* elle remplace alors l'esclave. Si, par extraordinaire, on ne se trompe pas, le roi appelle successivement plusieurs de ses sujets.

Le Furet assis.

C'est absolument le même jeu que le furet debout; seulement la société se forme en cercle en s'asseyant, et les chaises sont très-rapprochées.

La Main chaude.

La dénomination de ce jeu lui vient, sans doute, de ce que la main du patient sur laquelle frappent les joueurs, se réchauffe par les coups qu'elle reçoit ; ces coups sont cependant légers : il est vrai que ce n'est que parmi les personnes de bon ton, car les enfants et les gens mal élevés ne trouvent rien de si plaisant que d'écraser la main de leur confrère ; mais nous ne nous adressons pas à ces rustres-là.

Ordinairement, pour commencer le jeu, un jeune homme se dévoue et accepte le rôle de *pénitent;* il n'est pas si malheureux, car il a le privilège de se choisir une *confesseuse.* Celle-ci s'assied, et le pénitent s'agenouille devant elle, courbe la tête sur ses genoux, de manière à ne rien voir, et place une main sur son dos; il présente cette main aux joueurs rangés en demi-cercle autour de lui. Un de ces derniers frappe légèrement de sa main celle du pénitent, qui se retourne vivement pour chercher à deviner, par la contenance, quel est celui qui l'a frappé; mais il vaudrait peut-être mieux qu'il ne se dérangeât pas et s'en rapportât uniquement au tact. La douceur de la peau, la sécheresse ou le potelé de la main, la manière particulière que chaque personne a de frapper, suffisent pour faire deviner au pénitent; tant qu'il ne nomme pas justement, il garde sa gênante attitude ; mais, lorsqu'il a deviné, la personne qu'il nomme est obligée de prendre sa place, et fait à son tour choix d'un *confesseur.* Celui-ci ne doit frapper qu'avec précaution, car son pénitent pourrait sentir son mouvement, et le nommer à coup sûr ; les joueurs feront bien de varier leur manière de frapper. Ainsi, pour n'être point devinée, je donnais d'abord un petit coup, ensuite une légère chiquenaude ; puis j'appuyais seulement le revers de ma main sur celle du pénitent; je le touchais encore à peine avec deux doigts étendus, ou je mettais seulement dans sa main le bout des doigts rassemblés en faisceau.

La Main-chaude double.

Cette modification de la *main-chaude* ordinaire en aug-

mente l'agrément; elle se joue à deux : deux pénitents s'agenouillent l'un auprès de l'autre aux pieds de leurs confesseurs, et devinent mutuellement l'un pour l'autre. Quand le pénitent placé à droite est frappé, il s'adresse au pénitent de gauche, et lui dit : *Qui m'a frappé?* celui-ci nomme la personne qui lui vient en tête, ou se retourne vivement s'il préfère s'en rapporter à l'attitude des joueurs plutôt qu'au hasard. A peine s'est-il remis en place, ou a-t-il nommé quelqu'un, qu'on le frappe à son tour, et, s'il n'a point deviné, son compagnon est chargé de deviner pour lui. Lorsque l'un des deux devine, celui pour lequel il a deviné est remplacé par la personne nommée.

Ma tante Ion, ou *les Magots de la Chine*.

Voilà une bêtise tout-à-fait bête, mais elle est au nombre des jeux reçus, et aura place dans ce Manuel; le lecteur en sera quitte pour tourner la page s'il juge ce jeu stupide; et, s'il veut voir le spectacle le plus grotesque, les caricatures les plus plaisantes, il n'a qu'à l'essayer quelques instants.

Toutes les personnes de la société forment un cercle; l'une d'elles, s'adressant à son voisin de droite, lui dit : *Connaissez-vous ma tante Ion?* — *Non*, répond le voisin. — *Hé bien, ma tante Ion fait ça.* Alors elle lève et baisse la main droite, de sa ceinture à son menton, sans discontinuer. Le voisin dit la même chose au joueur placé à côté de lui, et répète le même mouvement; ainsi de suite pour toutes les personnes du cercle, qui simultanément agitent la main droite, et répètent sans relâche : *Ma tante Ion fait ça.* Au second tour, même manœuvre pour la main gauche; au troisième tour, on agit de la même manière pour le pied droit, que l'on élève et baisse alternativement. Viennent ensuite le quatrième tour et l'agitation du pied gauche. Enfin, on termine par faire branler la tête à *ma tante Ion*, comme à un magot de la Chine, sans discontinuer aucun des précédents mouvements.

Une sorte de respect humain m'a portée à traiter *ma tante Ion* avec fort peu de révérence; mais, en la décrivant, j'ai vu que ce respect-là est la chose la moins humaine, car il est à la fois un acte d'ingratitude et un vol : un acte d'ingratitude, parce que ce jeu m'a souvent procuré le plaisir de faire pouffer les gens de rire; un vol, parce que, omettre de

signaler cette puissance d'hilarité, c'est priver le lecteur de ce qu'il cherche principalement.

Le Silence.

« Le bruit plaît à la folie;
« Elle aime qu'on parle haut »,

Dit avec raison certaine chansonnette ; cependant, pour jouer une folie encore plus bouffonne que *ma tante Ion*, nous allons exécuter le *Silence*. Rangeons-nous en cercle bien serré, sans nulle interruption, et, quoi que puisse commander le *chef du jeu*, gardons un mutisme absolu, car au moindre mot, au moindre cri, un gage ! La loi est dure ; vous allez en juger.

Le chef (qui seul a le droit de parler pour réprimer les délits) donne en silence un petit coup sur le genou de la personne placée près de lui, sur le genou qui touche le sien. Cette personne imite ce geste, que font successivement tous les membres de la société. Ce premier coup revient au chef, qui frappe de la même manière les deux genoux de sa voisine. De genoux en genoux, ce double coup fait vite le tour. Le chef le répète, et y ajoute un léger soufflet sur la joue : chacun l'imite. Il reçoit à son tour le soufflet, et en donne deux ensuite, sans oublier les deux petites tapes sur les genoux. Le double soufflet ayant circulé, le chef répète tous ces coups avec beaucoup de légèreté, d'ordre et de vitesse; puis avec la main la plus proche de son voisin, il lui prend le bout de l'oreille en évitant de la serrer. Imité par tous les joueurs, ce mouvement produit une chaîne si grotesque, qu'il faut de rudes efforts pour retenir des exclamations répétées. Quelques joueurs, cependant, réussissent à se taire; mais quand, après avoir rapidement donné les quatre coups et pris l'oreille, le chef se penche un peu sur son voisin, pour, de l'autre main, lui saisir le bout du nez, chacun bondit, se récrie..... Toutefois, au milieu des éclats de rire, on répète ce mouvement jusqu'à la moitié du cercle. Hélas ! il ne peut, à l'ordinaire, aller plus avant. Dans l'autre moitié, spectatrice de cette double chaîne si étrange, si burlesque, on se tient si bien par les côtés, on se renverse si bien sur sa chaise, étouffé que l'on est par un rire invincible, qu'il est impossible de continuer. Heureuse impossibilité !

Quelques remarques maintenant. Pour l'agrément du coup-

d'œil, il est bon de faire alterner les messieurs et les dames : quand elles ont des chapeaux et qu'on ne peut les prendre par l'oreille, ce n'est point un obstacle : on prend le bord du chapeau. Le chef n'interrompt jamais le jeu pour faire payer les délinquants; mais, en vertu de son pouvoir discrétionnaire, il les taxe quand le jeu est fini et le rire apaisé.

Madame Angot.

Madame Angot est proche parente de ma tante Ion. La société se forme en cercle, celui qui dirige le jeu annonce qu'il va faire le récit lamentable des différents accidents que la pauvre dame a essuyés; il brode de son mieux une histoire tragi-comique, et à chaque aventure il suppose qu'il est survenu une infirmité à son héroïne, et que ses maux lui ont mis successivement quelque partie du corps dans un mouvement perpétuel; d'abord, c'est un branlement de tête, puis un clignement d'yeux, puis un tournement de bouche, puis l'agitation du bras droit, puis du bras gauche, puis d'un et de deux pieds; à chaque infirmité qu'annonce le directeur du jeu, il imite le mouvement qu'elle a produit chez son héroïne, et chaque personne est obligée de faire comme lui, sous peine de donner un gage : ces têtes, ces bras, ces jambes qui s'agitent par gradation; ces bouches de travers, ces yeux clignotants, tout cela produit l'effet le plus comique. Ce comique est grotesque et peu distingué, il est vrai, mais il est bon de goûter la gaîté de tous les degrés; enfin la pauvre Mme Angot ne saurait résister à tant de maux, son historien la fait mourir, et invite la société à lui faire des obsèques dignes de sa célébrité. Les mouvements cessent, on fait un demi-tour à droite; le directeur du jeu donne le signal du départ, et chacun tenant son siège à deux mains, le traîne autour de la chambre en suivant son voisin, jusqu'à ce que tout le monde se retrouve à sa place. On conçoit que si ces funérailles n'ont pas beaucoup de pompe, elles sont au moins très-bruyantes. On nomme quelquefois ce jeu *mère bobinette*.

Ces jeux bouffons ne doivent être joués qu'après les autres et à la fin de la soirée.

La Toilette de Madame.

Ce jeu, beaucoup plus ancien que le précédent, est plus agréable; on le joue fréquemment, et on le jouerait bien plus encore, si dans les sociétés de province il ne se trouvait des

hommes mal élevés qui se permettent des plaisanteries déplacées sur certains objets de toilette. Quand les dames n'ont pas à craindre cette preuve de mauvais ton, elles jouent volontiers à ce jeu, qui est fort amusant, surtout lorsque madame est vive, et qu'elle sait animer toutes les parties de sa toilette.

Toute la société se range en cercle, en s'asseyant, et *madame*, que l'on fait ordinairement représenter par un jeune homme, pour rendre le jeu plus plaisant, *madame* se place à peu près au centre, sur un fauteuil; tous les joueurs sont assis, hormis un seul, qui se tient debout devant *madame j'ordonne* (c'est le surnom de *madame*). Madame donne à chacun le nom d'un objet de toilette; ainsi l'un est la pommade, l'autre le rouge; celui-là est le peigne, celui-ci le busc, la brosse à dent; les noms des bijoux, des vêtements se distribuent aussi, et l'un des joueurs est *Lisette*, ou la soubrette; cette Lisette est ordinairement la personne restée debout. Aussitôt que chacun a reçu sa qualification, *madame* fait répéter les noms, afin que l'on soit bien sûr de ce que l'on est; elle avertit que si on se laisse appeler trois fois, on donnera un gage, puis le jeu commence. C'est Lisette qui l'ouvre par ces mots consacrés : *que demande madame?* Madame alors demande un des objets de sa toilette, en parlant très-vite : supposé que ce soit son rouge, le rouge se lève promptement, et accourt en disant : *Que demande madame?* Dès qu'il a quitté sa place, Lisette la prend, et il ne peut se rasseoir que lorsque madame a déplacé un autre objet en l'appelant; souvent madame regarde du côté opposé à la personne qu'elle va nommer, et l'appelle très-vite, tandis que celle-ci la croit occupée ailleurs; cette fausse sécurité lui coûte un gage : il est essentiel que madame aille promptement et se permette de petites malices, car autrement le jeu languirait. Mais fort heureusement madame a un sûr moyen de le ranimer; après avoir appelé un certain nombre de joueurs, elle demande *un tour de toilette;* or, un tour de toilette exige que tous les joueurs se lèvent et changent de place; comme il y a une chaise de moins, l'un d'eux restera debout et donnera un gage. Si, pour se préserver de cette chance, quelqu'un ne quitte point sa place, madame, qui ne se dérange pas et qui a le loisir d'observer, dénonce sa ruse et le fait payer; le jeu continue ensuite comme auparavant. *La toilette de madame*, telle que la voilà, est un peu rajeunie.

La mer est agitée.

C'est le même jeu que le précédent, sous des noms différents; au lieu de s'appeler *madame*, la personne assise au centre du cercle est *Neptune*, et tous les autres joueurs, au lieu d'être le peigne, les fleurs, les perles, etc., sont le requin, le hareng, la raie, le merlan, et autres poissons. La personne restée debout dit : *Que demande Neptune?* Et celui-ci appelle un poisson, qui se lève précipitamment, répète la question d'usage, et cède sa place au joueur auquel il succède; un autre poisson lui cède bientôt la sienne, et tout se passe comme pour la *toilette de madame;* car lorsque Neptune, en élevant le bras et écartant les doigts en manière de trident, prononce *la mer est agitée*, les poissons se lèvent tous, changent de place; le moins leste qui reste debout donne un gage; le plus timide, ou le plus paresseux qui ne s'est point dérangé, paie également.

Chambre à louer.

Si le mouvement continuel de ce jeu ne le plaçait à juste titre dans les jeux d'action, je l'aurais rangé dans les jeux-gages, parce qu'il en procure une ample moisson. C'est le jeu de ressource. Lorsque, au commencement de la soirée, on est indécis sur ce que l'on va faire, que chacun propose un jeu, et que par conséquent on n'en adopte aucun, on a recours à *Chambre à louer* pour se mettre en train, ramasser des gages, et faire cesser cette indécision qui est le fléau des jeux de société.

La description de *Chambre à louer* sera courte, car il suffira de dire que ce jeu se compose du *Tour de Toilette* et de la *Mer agitée;* en effet, dès que les joueurs sont assis en rond sur des chaises très-rapprochées, et que l'un d'eux est resté debout au milieu du cercle, tout le monde crie *: Chambre à louer! Chambre à louer!* On se lève alors, on se presse, on se précipite; la personne debout cherche une place, tous les joueurs en cherchent également, et celui qui reste donne un gage. A peine a-t-il payé que le tumulte recommence. Ce jeu, très-bruyant, très-animé, est excellent pour commencer les soirées d'hiver.

Les Métiers devinés.

L'imitation des arts mécaniques a fourni trois sortes de jeux; nous allons commencer par l'explication du moins amu-

sant; bien qu'il le soit moins que les deux autres, il n'est certes pas à dédaigner. Voici la manière d'y procéder :

Un joueur désigné par le sort pour être le devin, sort de l'appartement (il serait bon qu'il y eût deux ou trois devins pour animer le jeu); en son absence, les autres personnes de la société adoptent des métiers et les exercent deux à deux. Un couple sera cuisinier, deux autres joueurs seront boulangers; ceux-ci vignerons, d'autres menuisiers, etc, etc. On s'assied : averti par un des ouvriers, le devin rentre, s'assied gravement au milieu du cercle, et dit : *Gens de métiers, travaillez.* Alors les deux cuisiniers se levant se mettent en devoir de faire la pantomime de leur métier; l'un d'eux, arrondissant la main, la relève en la faisant sauter, comme s'il voulait, en terme de cuisine, *haucher* une casserole; l'autre, passant alternativement à droite et à gauche, et près à près, l'index sur son genou, semble larder. Le devin les examine bien, mais ne prononce que lorsqu'il est bien sûr de son fait, car une erreur lui vaudrait un gage. S'il n'ose pas s'aventurer, il appelle d'autres gens de métiers. Quelquefois les joueurs font tour-à-tour les gestes de leurs métiers sans attendre que le devin les appelle; quoi qu'il en soit, les boulangers pressent fortement leurs mains serrées sur leurs genoux, en les retirant avec un effort apparent pour imiter l'action de pétrir le pain. Les vignerons, armés d'un petit couteau, prennent une jambe avec la main, et appuient le couteau dessus, comme s'ils voulaient tailler la vigne; ou bien, avec une pelle à feu, ils imitent l'action de bêcher. Les menuisiers, assis, étendent les bras sur la longueur de leurs genoux pour figurer le rabot, etc. Le joueur qui laisse deviner son métier paie un gage et devient le successeur du devin, qui, à son tour, prend la place de l'ouvrier.

Les Métiers changés.

Gare les gages à ce jeu pour les personnes distraites par le plaisir ou le dépit du voisinage; car il leur faudrait toute leur présence d'esprit pour suivre les mouvements du maître, et la présence d'esprit est souvent en faute quand elle est en regard du plaisir et du dépit. Eh bien! elles donneront des gages : voyons comment et pourquoi.

Tous les joueurs placés en cercle et assis, adoptent un métier qu'ils annoncent à haute voix, et conviennent des gestes qui doivent le représenter. Les dames prennent des professions con-

venables à leur sexe : l'une est repasseuse, l'autre est couturière, etc., et, pour imiter ces métiers, la première étendant son mouchoir sur ses genoux, serre le poing droit et le promène sur le mouchoir comme si elle repassait. La seconde, rapprochant le pouce et l'index droits, et tenant de la main gauche un morceau replié de sa robe ou de son schall, le pince avec les deux doigts précités, les élève et les abaisse alternativement, ce qui rend assez bien le mouvement de tirer l'aiguille en cousant. Les messieurs se choisissent aussi des métiers relatifs à leur force et à leur qualité d'homme; ils sont charrons, laboureurs, chapeliers, graveurs, etc. Je pense que les détails que j'ai déjà donnés sur les gestes à faire pour l'imitation des métiers, me dispensent d'en rapporter d'autres. Un des joueurs est chargé de conduire le jeu et prend le titre de *maître;* il adopte aussi un métier dont il fait la pantomime, et se tient debout au centre de la société. Il commence ses gestes, et tous les autres ouvriers s'évertuent à représenter leurs métiers. On conçoit combien il est plaisant de voir tous les bras, toutes les jambes en mouvement; aussi les joueurs, quoique obligés d'être muets, se font-ils entendre de loin par leurs ris bruyants. Quelques instants après, la scène change pour devenir plus amusante; le *maître* abandonne son métier et prend celui d'un des joueurs, de celui qu'il voit le moins attentif au jeu; alors tous les autres joueurs doivent s'arrêter, et souvent la personne dont le maître a pris le métier les imite; mais alors elle donne un gage, car il lui est enjoint d'adopter tout de suite le métier abandonné par le maître, et d'en imiter les mouvements. Lors même que ce joueur serait tout au jeu, il serait bien difficile qu'il saisît tout d'un coup les gestes de ce nouveau métier; aussi paie-t-il souvent. A peine s'est-il habitué à cette profession improvisée, que le maître reprend son premier métier, et par conséquent lui laisse le sien : ce joueur doit reprendre sa première occupation avec la même promptitude, sans quoi, un gage. Les autres joueurs, tenus de recommencer leurs métiers, rient aux éclats en observant l'embarras du pauvre payant. Le maître ne perd pas son temps; il devient tour-à-tour repasseuse, charron, etc., court d'un métier à l'autre sans reprendre le sien. La repasseuse, le charron, tous les autres ouvriers ne savent plus où donner de la tête, et les gages redoublent ainsi que les ris.

La moindre erreur, un faux mouvement, le plus léger

retard suffisent pour faire payer : on paie aussi lorsqu'on parle sans qu'il soit question de répondre au maître, qui ne dit ordinairement que ce mot : *payez ;* mais il n'est pas défendu de rire, et chacun use de la permission.

Les Métiers contrariés.

Tous les joueurs sont encore des artisans qui ont un métier dont ils font les gestes ; ils sont disposés comme pour le jeu précédent, et se choisissent également un *maître*, mais celui-ci n'a pas de métier ; en outre, il est assis comme le reste de la société disposée en cercle dont il occupe le centre. Ce maître a un geste particulier, c'est d'appuyer le pouce droit sur la joue du même côté, et d'agiter la main, ce qui s'appelle *lurtutu ;* du reste, il fait choix d'un métier comme les autres, et tout le monde travaille taudis que le maître chaute ce couplet sur un air ancien :

Quand Margoton va seulette,
Elle ne m'écoute plus ;
Et la petite follette
Se rit de ma chansonnette,
Tous mes soins sont superflus.
Lurtutu ! lurtutu !

Tout en chantant, le maître fait d'abord son métier, et tous les joueurs font le leur ; puis il imite le métier d'un des joueurs, qui doit promptement faire *lurtutu*, sous peine de donner un gage, c'est-à-dire imiter le mouvement particulier désigné par ce mot. Le maître passe tout d'un coup à un autre métier, et c'est à celui dont il adopte les gestes à faire *lurtutu* à son tour, tandis que le précédent doit, sans délai, reprendre sa première allure : le maître va brusquement de l'un à l'autre, revient aux métiers qu'il vient de quitter, et quand tout le monde s'empresse tour-à-tour de reprendre ses gestes, de faire *lurtutu*, le maître fait *lurtutu* à son tour ; chacun alors travaille ; il recommence à prendre successivement plusieurs métiers, et force les joueurs qui les exercent à faire *lurtutu*. Ces changements rapides et multipliés produisent une infinité de gages et divertissent beaucoup la société : mais pour que le jeu aille bien, il est important que le maître agisse avec beaucoup de vivacité, qu'il alterne ses mouvements sans interruption, et ne reste pas un instant en repos, tout en observant ceux des joueurs qui ne se tiennent pas sur leurs gardes, afin de prendre préférablement leur profession.

Le Concert grotesque.

Ce jeu, qui a plusieurs rapports avec les *métiers*, est encore bien plus plaisant et plus susceptible de procurer des gages. Tout ce qui fait l'agrément des jeux d'action, le bruit, le mouvement, les imitations comiques, les changements subits, composent ce jeu, et, par-dessus le marché, il est défendu d'hésiter et de rire.

Les dispositions du concert grotesque se rapprochent de celles des deux derniers genres du jeu des *métiers*. Les joueurs assis et disposés en cercle adoptent chacun un instrument de musique; l'un joue du violon, en passant à moitié son bras droit sur le bras gauche étendu; l'autre donne du cor, en portant les doigts à sa bouche, et en décrivant des cercles devant lui : une des dames touche du piano, en imitant sur ses genoux l'action d'enfoncer les touches; une autre pince de la harpe, en prenant les barreaux de sa chaise comme les cordes de cet instrument; un autre joueur imite la vielle, un suivant la flûte, comme je l'ai décrit pour la ronde *Que sais-tu donc faire?* Enfin, si la société est nombreuse, les timbales, le tambour de basque, la clarinette, et même l'orgue de Barbarie, sont imités par les joueurs, ainsi que tous les autres instruments. Cette multitude de mouvements différents et simultanés forme déjà un spectacle très-comique, mais ce n'est qu'une partie du jeu. Chaque musicien doit jouer son air, c'est-à-dire fredonner un air d'après le mode de son instrument, qu'il imite le plus qu'il peut;

AINSI :

Le violon dit :	*vion, vion, vion.*
Le cor:	*rou ou, rou ou.*
La vielle:	*ielle, ielle, ielle.*
Les timbales :	*timp, tip, timp.*
La guitare :	*dzi, dzi, dzi.*

Tous les autres instruments s'imitent dans le même genre : on conçoit quel charivari produisent ces airs de toutes sortes, rendus avec cette multitude de sons divers; les musiciens y ajoutent différentes contorsions, pour mieux rendre leur instrument, ou manifester l'enthousiasme lyrique. Au centre de ce cercle si bien occupé, un joueur, désigne sous le nom de *chef d'orchestre*, est placé à cheval sur une chaise, de manière à ce que le dos soit devant lui : ce dos lui sert de pupitre, et

il y bat la mesure avec toutes les grimaces d'un véritable chef d'orchestre, et, par parenthèse, pour être aussi grotesque que les autres, il n'a pas besoin de charger son modèle. Au beau milieu du charivari, et tandis que chacun s'évertue de son mieux, le chef d'orchestre adressant brusquement la parole à l'un des musiciens, lui demande pourquoi il est en faute. Alors, sans hésitation et sans délai, le personnage interpellé doit répondre avec précision d'après la nature de son instrument; par exemple, le joueur de violon dira qu'il n'a pas mis assez de colophane sur son archet; la harpiste, que telle corde n'est point assez serrée; le joueur de clarinette, que son instrument manque de vent, et fait des *canards;* enfin chacun doit répondre d'une manière relative à sa profession, sans jamais répéter ce qui a été dit. On sent combien cette nécessité fait donner de gages; combien plus encore la défense de rire parmi ce tumulte burlesque en produit. Quand le chef d'orchestre interroge un musicien, tous les autres interrompent leur charivari et leurs gestes, jusqu'à ce que leur collègue ait répondu, ou payé; ils recommencent ensuite de plus belle.

La Fève cachée ou *la Pincette.*

Ce jeu se joue bien rarement depuis que l'on a eu l'excellente idée de substituer le piano ou le violon au bruit aigre et monotone d'une pincette frappée avec une clef; mais enfin toutes les sociétés ne sont pas composées de musiciens; on peut, quoique sachant la musique, se trouver dans l'impossibilité d'exercer son talent : puis, il ne faut rien omettre, et l'habile pianiste qui, la veille, aura guidé les recherches d'une société choisie, jouera le lendemain à la *pincette* avec ses petits enfants.

Les joueurs sont rassemblés en cercle, et prient une personne de l'assemblée de quitter un instant l'appartement : pendant son absence, on cache une fève ou tout autre objet, puis l'on rappelle l'exilé. Sa mission est de trouver l'objet caché, sur cette seule indication : *Elle brûle! elle brûle!* prononcée d'une voix lente et graduellement baissée, à mesure qu'il s'en éloigne. Le silence l'avertit qu'il s'en écarte tout-à-fait. Quand le joueur se lassait et prenait le parti de renoncer aux recherches, il disait : *J'ai assez mangé de fèves*, ou *je jette ma langue aux chiens;* alors il donnait un gage et retournait hors de l'appartement, pour tenter de nouveau le sort, à

moins qu'une autre personne de la société ne s'offrît à le remplacer. Maintenant il est fort rare qu'un joueur renonce, et plus encore, qu'il se serve des termes cités.

La dénomination de *pincette*, que porte à présent ce jeu, lui vient de ce qu'on a remplacé les cris : *Elle brûle ! elle brûle !* par les sons que produit une pincette frappée entre les branches, avec une clef ou un petit couteau, à peu près comme si l'on jouait du triangle. Les coups sont plus ou moins forts, plus ou moins pressés, selon que le chercheur se rapproche ou s'éloigne de la chose qu'il doit trouver. Cette chose est une épingle que l'on attache après la robe, le schall ou le chapeau d'une dame, ou que l'on cache sous un vase : cependant, il vaut mieux que l'objet soit un gant, une clef, une boîte, ou tout autre objet un peu gros, que l'on met sous les coussins de fauteuils, dans les tiroirs de table, dans quelque coin du salon. Le chercheur s'exerce mieux et ne vient pas toucher, presser les dames, comme la recherche de l'épingle en fournit l'occasion. Au reste, on peut compliquer ce qu'on exige du patient, et l'amener à l'exécuter en le dirigeant avec les tintements de la pincette.

L'Oracle musical.

Voici le même jeu, mais avec de telles modifications, qu'il ressemble à peine à lui-même. Au lieu des sons fatigants de la pincette, le piano, ou le violon guide les recherches du pénitent. Les diverses mesures que marquent le *dolce* ou le *forte*, l'*andante* ou l'*allegro*, lui indiquent graduellement s'il approche ou s'éloigne du but. Le fond a changé comme la forme : c'est une action qu'il faut faire en l'ignorant, et d'après les indications de l'oracle. Ces actions sont plus ou moins compliquées : tantôt il s'agit de placer un bouquet sur la chevelure d'une dame, de lui baiser la main, de se mettre à genoux, de dénouer le ruban de sa coiffure, de chanter quelque romance, de danser quelques pas de la contredanse à la mode, avec un danseur ou une danseuse désignés à l'avance ; enfin, d'exécuter toute autre chose que les circonstances et les personnes peuvent inspirer. Il est inutile de dire que les actions que l'on propose à la sagacité des dames diffèrent presque toujours de ce qu'on exige des messieurs. Donnons des exemples de la manière dont on parvient à faire deviner et remplir l'intention de l'oracle, et du plaisir vif et piquant qu'offre ce jeu.

Un jeune homme est renvoyé un instant hors du salon, et la société convient qu'il doit baiser la joue droite d'une dame qu'on suppose ne pas lui être indifférente. Il est rappelé : une demoiselle, placée au piano, joue une marche rapide, et le jeune homme s'avance au milieu du cercle : la musicienne ranimant les sons de son instrument, lui annonce qu'il est sur la bonne route ; puis, d'un air malin, elle fait entendre l'air : *Te bien aimer, ô ma chère Zélie !* Par un mouvement involontaire, le pénitent s'avance vers la dame qu'il affectionne ; ils rougissent tous deux, et bien plus quand le piano prouve, par le *forte*, que le jeune homme a saisi l'intention de la société. Il prend la main de la dame : le piano se fait à peine entendre ; il fléchit un genou, et les sons toujours affaiblis lui montrent qu'on désire autre chose. Il présume alors qu'on lui réserve un baiser ; il s'approche du visage de la jeune dame, et le piano reprend sa vivacité ; mais tout-à-coup les sons s'éteignent : le pénitent va baiser la joue gauche. Confus, déconcerté, il ne sait plus que faire ; dans son dépit, il s'avoue vaincu, donne un gage : on rit aux larmes, et on apprend au malheureux qu'il devait baiser la joue droite.

J'ai dit que les circonstances et les personnes inspirent ordinairement à la société des oracles pleins de charmes. Le *Recueil des plus jolis jeux de Société* en donne un exemple touchant. C'est un jeune homme, couronné nouvellement à son collège, pour qui l'on avait concerté l'offrande de sa couronne à son père. Je me proposais de transcrire ce charmant passage ; mais, comme j'ai à donner un exemple également intéressant et qui n'est point connu, je lui accorde la préférence.

Je me trouvai, il y a quelque temps, dans une société où l'on s'entretenait des ouvrages d'une jeune dame qui cultive les lettres sous le voile de l'anonyme. Elle entra bientôt avec son mari : la conversation changea subitement d'objet ; et au bout de quelque temps, on proposa de jouer à l'oracle musical. On engagea la dame-auteur à s'éloigner ; elle obéit : rappelée un moment après (car on convint bien vite de ce qu'on voulait lui faire deviner), elle voit le fils de la maison qui, son violon à la main, attendait qu'elle fît un mouvement pour lui apprendre de quel côté elle devait diriger ses pas. L'aimable pénitente s'avance vers la société ; mais le violon fait entendre très-bas : *Tout est charmant chez Aspasie.* Elle s'arrête, regarde autour d'elle ; et, voyant un sopha vers un cabinet, pense qu'on l'envoie vers ce meuble, que lui indique

cet ancien air : l'accroissement des sons lui prouve qu'elle a deviné juste. Elle s'assied, le violon se ralentit graduellement, la dame-auteur se lève, cherche sur le sopha, où des schalls, des sacs à ouvrages, des livres étaient placés. Le musicien joue l'air : *Je veux un jour avoir une chaumière*. Le regard attendri et confus de madame N. prouve qu'elle se rappelle le dernier vers du couplet : *Avec mon amie, et ma muse et l'amour*. Elle prend un livre, l'ouvre : c'est son ouvrage. Le violon change rapidement d'air, et fait entendre : *Dirai-je mon confiteor*. La jeune femme sourit, et, devinant l'intention de la société, s'avance vers son mari et lui adresse ces vers charmants, que La Harpe met dans la bouche de Vénus (*Voyez* le poème de Vénus et d'Adonis) :

Plaire à celui que j'aime est ma seule victoire,
Et mes talents pour lui sont de nouveaux tributs :
Je les ai cultivés sans prétendre à la gloire,
J'ai cherché pour l'amour un langage de plus.

La société charmée déclare à madame N. que c'était la confession que l'on désirait d'elle ; et, tandis que son mari lui serrait tendrement la main, le musicien, qui prétendait avoir sa quote-part, se mit à jouer l'air du *Curé de Pomponne*, et tous les messieurs de s'écrier :

Donnez-moi deux ou trois baisers,
Allez, je vous pardonne.

Mais la pénitente ne récompensa que le musicien ; et je lus bien dans ses yeux que, sans l'usage qui mettait un frein à sa tendresse, le mari aurait eu à lui seul tous les baisers.

La Pantoufle.

. . . .

Tantôt sous des genoux qui se courbent en voûte,
Une pantoufle agile, en déguisant la route,
Va, vient, et quelquefois, par son bruit agaçant,
Sur le parquet battu se trahit en passant.

DELILLE, *poème des trois règnes de la nature*.

J'ai emprunté les expressions du chantre de l'*Imagination*, car, le moyen de passer, sans transition, du jeu si distingué de l'*oracle musical*, à la triviale *pantoufle*, que beaucoup de gens encore nomment *savate*. Malgré la gêne de la versification, Delille a très-bien décrit ce jeu ; mais il n'en parle pas assez longuement, et force est bien d'en donner la description en prose.

Un des joueurs doit chercher la *pantoufle*, et le reste de la

société la faire courir. Pour cela, on se forme en cercle, mais on n'est ni assis, ni debout. — Comment donc? — Ah! comment? cela n'est pas trop noble à dire : on s'accroupit de manière à s'asseoir sur les talons; et en même temps on avance assez les genoux pour qu'il se forme une sorte de voûte sous les jarrets. Les joueurs étant très-rapprochés (excepté à deux parties du cercle, qui se trouvent en face l'une de l'autre), cela fait une sorte de chemin souterrain par où circule la *pantoufle*, que l'on se passe les uns aux autres. Les deux ouvertures du cercle sont destinées aux recherches du joueur désigné pour attraper la *pantoufle;* elles servent aussi à l'avertir de la route qu'elle prend, car c'est par les ouvertures que les joueurs qui se trouvent à ce point frappent deux ou trois fois la pantoufle sur le parquet. Le chercheur alors s'élance pour la saisir; mais, s'il n'y met pas une extrême vitesse, la pantoufle regagne promptement son chemin obscur, et il l'entend bientôt après battre du côté opposé. Un joueur de bon ton ne doit point se permettre de chercher sous les genoux des autres joueurs, il doit se contenter seulement de courir d'une ouverture du cercle à l'autre, pour tâcher de saisir la pantoufle; autrement, il s'exposerait à faire tomber les personnes qui fraient le chemin à la pantoufle, et que leur position gênante rend très-peu solides sur leurs pieds. D'autres sages raisons s'opposent encore à cette recherche inconvenante, qui a fait bannir des sociétés bien élevées ce jeu plaisant, que l'on peut cependant exercer quand les messieurs le jouent avec réserve et circonspection. Quand le chercheur est enfin parvenu à attraper la pantoufle, il est remplacé par la personne qui la lui a laissé prendre, et qui donne un gage. Le chercheur lui succède dans le cercle, et le jeu continue. J'ai oublié de dire, en commençant, que les messieurs doivent former une moitié du cercle, et les dames l'autre moitié: elles ont le soin de bien replier leur robe sous leurs jarrets, et de la retenir entre les talons, de peur que les plis de ce vêtement n'embarrassent le chemin de la pantoufle. On peut aussi se servir d'un morceau de carton ou de parchemin, à la place d'un soulier quelconque, pour être la pantoufle.

Malgré tous les amendements et sous-amendements, la pantoufle ne peut se jouer qu'en famille, ou dans l'antichambre; encore serait-il mieux de ne la jouer nulle part, car, au milieu des rires, la réserve peut s'oublier, et ce jeu devient intolérable.

CHAPITRE IX.

SALON.

JEUX DE MÉMOIRE.

Les jeux de mémoire sont les plus généralement répandus ; moins bruyants que les jeux d'action, ils conviennent aux mamans, aux personnes tranquilles : plus faciles que les jeux d'esprit, ils sont choisis par les gens timides, un peu paresseux, et sont en même temps la ressource des sociétés très-nombreuses ; car il est difficile, pour ne pas dire impossible, de réunir une grande quantité de gens propres à improviser agréablement des histoires compliquées, à deviner des énigmes, des logogryphes, à adresser aux joueurs des compliments délicats, *impromptu*, soit en prose, soit en vers. Un certain nombre de jeux de mémoire participent aux agréments et aux difficultés des jeux d'esprit, mais pour un ou deux joueurs seulement, comme dans les jeux du *Chasseur*, du *Peintre*, du *Papillon*, etc., et toutes les autres personnes de la société doivent se borner à répondre, d'après leurs noms et les conditions du jeu, à l'histoire que le chef du jeu est chargé d'improviser : on voit que tout s'arrange au mieux. Autant il est difficile qu'une assemblée tout entière se compose d'orateurs, autant il le serait qu'il ne s'en trouvât pas un seul.

Nous allons commencer par ceux des jeux de mémoire où tout le monde, sans exception, joue un rôle semblable, et nous terminerons par ceux qui demandent un chef ou directeur. Nous les renvoyons à la fin de cette partie, parce qu'ils sont les plus distingués ; par ce motif, les *jeux à mots difficiles* vont précéder, car ils tiennent le dernier rang, et beaucoup de sociétés les jugent trop communs pour en faire usage. Cependant les efforts risibles que font le plus grand nombre des joueurs pour les prononcer, les termes comiques qu'on y substitue involontairement, la quantité de gages qui s'ensuit, devraient défendre ces jeux du mépris.

Si j'étais petite pomme d'api.

Comme pour la plupart des jeux d'action de cette partie, la société assise se forme en cercle, et l'un des joueurs dit à son voisin de droite ces mots, que celui-ci doit ensuite exactement répéter : *Si j'étais petite pomme d'api, je me dépetite-pomme-*

d'apierais comme je pourrais. Cette phrase fait le tour du cercle, et la personne qui l'a estropiée paie un gage : il s'en est ordinairement trouvé plus d'une. C'est bien encore pis, lorsqu'au second tour le joueur qui a commencé ajoute : *Et vous, si vous étiez petite pomme d'api, comment vous dépetite-pomme-d'apieriez-vous?* Cela doit se dire très-vite; il en est de même pour tous les autres jeux.

Si j'étais petit pot de beurre.

Ce jeu étant absolument pareil au précédent, je me bornerai à rapporter la phrase qui le compose, en la partageant par un tiret. — *Si j'étais petit pot de beurre*, se dit-on les uns aux autres, *je me dépetit-pot-de-beurrerais comme je pourrais.* — *Et vous*, ajoute-t-on, *si vous étiez petit pot de beurre, comment vous dépetit-pot-de-beurreriez-vous?*

1° Quand un cordier cordant veut accorder sa corde,
2° Pour sa corde accorder, trois cordons il accorde;
3° Mais, si l'un des cordons de la corde décorde,
4° Le cordon décordant fait décorder la corde.

Les numéros indiquent que l'on dit un vers à chaque tour; on les ajoute toujours les uns aux autres, de manière qu'au quatrième tour on doit répéter le quatrain tout entier; c'est un des plus jolis jeux de cette espèce : il fait beaucoup rire, et produit des gages à foison.

Le Grain d'orge.

1° Gros gras grain d'orge, quand te dégrogragrain-d'orgeriseras-tu? — 2° Je me dégrogragrain-d'orgeriserai quand tous les autres gros gras grains d'orge se dégrogragrain-d'orgeriseront.

Je vous vends mon baril.

1° Je vous vends mon baril, bien lié, bien bandé, bien caï-faï-botté. — 2° Si j'avais la liure, la bandure, la caï-faï-botture. — 3° Je le lierais, je le banderais, je le caï-faï-botterais. — 4° Comme celui qui l'a lié, bandé et caï-faï-botté.

C'est toujours au dernier tour que les gages pleuvent, car on a toute la phrase à dire, et il est presque impossible, à moins d'une grande habitude et d'une rare flexibilité d'organe, que l'on prononce ce galimatias correctement et promptement. La phrase qui forme le jeu précédent est l'une des plus difficiles.

Voyons maintenant les jeux où la mémoire agit seule.

Je vous vends ma ville de Rome.

J'aurais vraisemblablement de la peine à faire tout d'une haleine la description de *ma ville de Rome*, chose que, dans mon enfance, je répétais facilement. Ce jeu, qui paraît long dans la théorie, ne l'est point dans la pratique, car les joueurs exercés parlent avec tant de volubilité, que cette longue nomenclature est terminée en peu d'instants. Celui qui va lentement donne un gage comme celui qui se trompe. On partage ordinairement la description en quatre parties pour les commençants; les personnes un peu plus habituées ne la divisent qu'en deux parties; les habiles, comme je l'étais à sept ans, disent le tout à la fois. Voici comment on décrit *ma ville de Rome.*

Je vous vends ma ville de Rome; dans cette ville il y a une rue, dans cette rue il y a une maison, dans cette maison il y a une cour, dans cette cour il y a un jardin, dans ce jardin il y a un escalier, sur cet escalier il y a une chambre, dans cette chambre il y a un lit, près de ce lit il y a une table, sur cette table il y a un tapis, sur ce tapis il y a une cage, dans cette cage il y a un oiseau. — Voici la moitié de *la Ville de Rome;* maintenant il faut retourner sur ses pas, *et renverser la ville*, selon l'expression du jeu; les personnes peu habituées s'arrêtent à ce *renversement*. Le voici :

L'oiseau dit: Je suis dans la cage; la cage, je suis sur le tapis; le tapis, je suis sur la table; la table, je suis auprès du lit; le lit dit: je suis dans la chambre; la chambre, je suis sur l'escalier; l'escalier, je suis dans le jardin; le jardin, je suis dans la cour; la cour, je suis dans la maison; la maison, je suis dans la rue. *Voilà ma ville de Rome vendue.*

Ce jeu, qui amuse beaucoup les enfants, peut servir à faire donner des gages aux personnes raisonnables; les joueurs fort exercés vont avec une telle rapidité, qu'ils produisent une sorte de *tic-tac* comique, qui pique l'amour-propre des autres, et leur inspire un dépit plaisant.

Le Jardin de ma tante.

Ce jardin-là est plus connu que la ville précédente, car il n'est pas un recueil de jeux qui n'en fasse mention, tandis que la dernière se connaît seulement par tradition. En revanche, *le jardin de ma tante* a un intérêt particulier. On le joue de cette façon :

Une personne de l'assemblée est chargée de commencer le jeu, et sert à marquer le point de jonction du cercle. Elle s'adresse à son voisin de droite, et après l'avoir averti que, s'il se trompe, hésite ou emploie un mot pour un autre en répétant ce qu'elle va dire, il donnera un gage; elle prononce la phrase suivante :

Je viens du jardin de ma tante : oh! le beau jardin que le jardin de ma tante! Dans le jardin de ma tante il y a quatre coins. Cette phrase est répétée par tous les joueurs; quand l'un d'eux se trompe en commençant la phrase, il paie un gage et ne la finit pas.

La phrase ayant fait le tour du cercle, le conducteur du jeu reprend : *Je viens*, etc., puis il ajoute : *Dans le premier coin il y a un jasmin; je vous aime sans fin.*

Cette nouvelle phrase, ajoutée à la première, ayant encore circulé, le conducteur répète le tout, et ajoute encore : *Dans le second coin il y a une rose; je voudrais vous embrasser, mais je n'ose.* Cette phrase répétée par le cercle, le conducteur ajoute de nouveau : *Dans le troisième coin il y a un œillet, dites-moi votre secret.*

Ici, la personne à laquelle s'adresse le conducteur lui confie, à voix basse, ce qu'elle juge à propos; cette personne, en adressant ensuite à son voisin la formule qu'on vient de lui dire à elle-même, reçoit sa confidence, et ainsi de suite.

Tout le monde ayant parlé et confié son secret, l'orateur reprend : *Je viens du jardin de ma tante*, etc. Arrivé à ces mots : *dites-moi votre secret*, il ajoute : *Dans le quatrième coin il y a un pavot; ce que vous avez dit tout bas, répétez-le tout haut.* Alors le voisin de l'orateur est obligé de faire sa révélation, ainsi que tous les autres joueurs. Ceux qui ne se doutaient point de cette condition se trouvent pris comme dans une souricière; les secrets insignifiants, les malicieuses observations, les confidences trop tendres, divertissent à tour de rôle la société.

La Feuille de laurier.

Nous savons de longue main que, lorsque la société se forme en cercle, une dame et un monsieur alternent tour-à-tour. Cela est important pour le jeu que nous allons décrire; je dirai, par parenthèse, que c'est encore là un jeu de tradition; quelques personnes de l'assemblée en doivent connaître le mystère, les autres sont là pour payer et deviner.

Une dame commence, et prenant à la main un feuillage quelconque, soit naturel, soit artificiel, elle le présente au monsieur placé auprès d'elle à droite, en lui disant :

Je vous vends ma feuille de laurier ;
Je vous aime d'un cœur entier,
Comme Pâris aimait Hélène ;
Dites-moi si je perds ma peine.

On pense bien qu'à tout hasard le monsieur s'empresse de répondre négativement, et tout aussitôt on lui demande un gage. Il prend la feuille de laurier, et, la tendant à sa voisine, répète exactement les mots qu'on vient de lui adresser : s'il se trompe, encore un gage ; sa faute est-elle dès le commencement, il paie, et ne doit pas moins continuer, sauf à donner un troisième gage s'il fait une nouvelle bévue, car il faut absolument qu'il prononce : *Dites-moi si je perds ma peine.* La dame à qui s'adresse ce monsieur se rappelant qu'un *non* lui a valu un gage, et du reste croyant devoir l'affirmation à la réserve de son sexe, répond *oui* et paie à son grand étonnement. Cependant le quatrain malencontreux circule ; le troisième joueur garde le silence et paie aussi. Le quatrième, instruit du secret, se penche à l'oreille de son voisin, et tout de suite les autres joueurs de parler bas et de payer. Mais, dira le lecteur, que faut-il donc faire? Répondre par un baiser, n'est-ce pas répondre par l'affirmative ?

La clef du Jardin du Roi.

Après ce joli jeu, en voici deux très-médiocrement agréables ; mais, par la monotonie et la construction obscure des phrases qui les composent, ils font donner des gages, et c'est l'essentiel dans les jeux.

La clef du jardin du Roi exige, comme le jardin de ma tante, une exacte répétition des phrases que dit le conducteur du jeu ; on donne un gage quand on ne répète pas mot à mot.

Le conducteur dit d'abord : « Je vous vends la clef du jardin du roi. »

Après le tour, il ajoute : « Je vous vends la corde qui tient à la clef du jardin du roi. » Au troisième tour il dit encore : « Je vous vends le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi. »

Enfin, aux trois phrases réunies, le conducteur ajoute cette dernière : « Je vous vends le chat qui a mangé le rat qui a

rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi. » Pour figurer la clef du jardin du roi, on prend une clef, une boîte, des ciseaux, ou toute autre chose que l'on se passe de main en main.

On peut encore ajouter au discours à répéter: « Je vous vends le chien qui a mordu le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi. » Au reste, le narrateur peut allonger le jeu jusqu'à ce qu'on ait assez de gages, ou l'abréger à volonté.

La maison du petit Bonhomme.

Ce jeu est exactement calqué sur le précédent; nous l'indiquerons donc le plus brièvement possible:

1° Je vous vends la maison de mon petit bonhomme.

2° Je vous vends la porte de la maison de mon petit bonhomme.

3° Je vous vends la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme.

4° Je vous vends la clef de la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme.

5° Je vous vends la ficelle qui tient à la clef de la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme.

Le Chevalier Gentil.

Ce chevalier gentil le serait assez peu sans une petite circonstance qui provoque la gaîté des joueurs. A mesure que l'on se trompe dans la répétition des phrases obligées du jeu, on reçoit un petit cornet de papier dans ses cheveux ou sur sa coiffure. Les dames mettent ces cornets aux messieurs, et les messieurs rendent le même service aux dames. Chacun s'efforce de les planter, tortiller de la manière la plus drôle, et la nécessité où sont les joueurs de rappeler continuellement leur mésaventure, se joint encore à leur mine grotesque pour faire rire toute la société aux éclats.

Avant de commencer, tout le monde s'appelle *gentil;* cette dénomination change avec le sort : celui qui se trompe et reçoit une corne, s'appelle *chevalier cornu;* a-t-il deux cornes, il est dit *biscornu;* trois, *tricornu;* quatre, *double biscornu*, etc. Cette manière d'annoncer le nombre des cornes est beaucoup plus plaisante que de dire *chevalier cornard à tant de cornes*, ou *demoiselle cornette à tant de cornes*, comme on le fait dans plusieurs sociétés.

Ces préliminaires convenus, et une quantité suffisante de cornes préparée, le conducteur du jeu parle en ces termes à son voisin de droite : Bonjour, chevalier gentil, toujours gentil : moi, chevalier gentil, toujours gentil, je viens de la part du chevalier gentil toujours gentil (il désigne son voisin de gauche), vous dire qu'il a un aigle à bec d'or.

Cette phrase doit être répétée mot à mot, sans la moindre hésitation, sans quoi une corne, et l'on dit en parlant de soi : *Moi, chevalier cornu, toujours cornu*, etc. La phrase fait le tour du cercle, non sans avoir semé des cornes sur son passage ; car, beaucoup de personnes, habituées déjà à répéter chevalier gentil, oublient de dire, lorsqu'elles sont voisines d'un chevalier en faute : *Je viens de la part du chevalier cornu, toujours cornu ;* elles l'appellent gentil, et partagent aussitôt son sort.

Le conducteur du jeu reprend la phrase, et y ajoute, après ces mots *à bec d'or, à pattes d'argent*. Toutes les personnes du cercle les répètent après lui, et l'on ne manque point, en s'adressant aux chevaliers dont la tête est ornée d'une ou plusieurs cornes, de dire : *Bonjour, chevalier cornu, biscornu*, etc., *toujours cornu*, etc. Après les pattes d'argent, le conducteur ajoute : *La peau de dentelle* ; puis ensuite, *les yeux de diamant*, et enfin, ce qui achève de multiplier les cornes et les gages, *et à plume couleur de prunes de mirabelle à confire.*

Pour rendre ce jeu plus plaisant encore, il faut planter les cornes de telle sorte qu'elles se balancent au moindre mouvement ; prendre un ton lamentable lorsqu'on se donne à soi-même le titre de *chevalier cornu*, et légèrement railleur ou très-plaintif quand on le donne à ses voisins.

Le jeu de l'Alphabet, ou *J'aime mon amant par A.*

On se contentait autrefois, pour jouer à ce jeu, de dire que l'on aimait son amant (ou son amante) par *A*, parce qu'il est aimable, agréable, affable, adorable, etc., et toujours ainsi sur toutes les lettres de l'alphabet, en prêtant à l'amant les qualités commençant par la lettre convenue. On disait donc : J'aime mon amant par *B*, parce qu'il est beau, bon ; par *C*, parce qu'il est confiant, constant, caressant, et ainsi de suite pour toutes les lettres de l'alphabet. On suivait aussi la même marche en attribuant des défauts à son amant ; ainsi, par exemple, on disait : Je n'aime pas mon amant par *A*, parce qu'il est affreux ; par *B*, parce qu'il est bête ; par *C*, parce

qu'il est capricieux, etc. Mais ce jeu est tellement facile, que l'on n'y trouvait aucun plaisir.

Il a donc fallu créer quelques difficultés pour avoir le plaisir de les vaincre, et l'on a voulu que le nom de son amant, le présent qu'on lui fait, le lieu où on le loge, le fruit dont on le nourrit, les fleurs ou les vêtements dont on le pare, aient, comme ses qualités, la lettre convenue pour initiale. Il est expressément défendu de répéter un mot déjà employé; et comme chaque lettre fait le tour du cercle, et qu'il est bien difficile que l'on ait la mémoire fournie comme un dictionnaire, les gages s'accumulent en peu d'instants. Voici quelques exemples de la manière dont on joue ce jeu :

J'aime mon amant par *A*, parce qu'il se nomme *Alexis*, et qu'il est amusant : je lui donne un amandier pour qu'il se repose sous son ombre; je le loge à Abbeville; je le nourris d'asperges, et lui donne une guirlande d'aubépine et d'anémones.

J'aime mon amante par *B*, parce qu'elle se nomme *Bathilde*, et qu'elle est belle et bonne : je lui donne un berret bleu ; je la place dans un bosquet de Bercy ; je la nourris de bonbons, et lui présente un bouquet de balsamines et de belles-de-nuit.

Si l'on veut ensuite parler des choses désagréables, l'on dit : Je n'aime pas mon amant par *C*, parce qu'il se nomme *Claude*, et qu'il est colère : je lui donne un cheval pour qu'il s'éloigne au plus vite de moi ; je l'exile en Californie, le nourris de chameau, et l'habille de corde et de chanvre.

Je n'aime pas ma maîtresse par *D*, parce qu'elle a le nom *Dorothée*, qu'elle est déplaisante et dédaigneuse : je l'envoie au diable ; je la fais dindonnière, etc., etc.

On suit cette marche pour toutes les lettres de l'alphabet; néanmoins il en est de si difficiles, qu'on est contraint de les passer; telles sont le *K*, l'*X* et l'*Y*.

La feuille d'Amour.

Un des joueurs conduit le jeu : pour cela, il prend un jeu composé de trente-deux cartes; il en distribue deux ou trois à chacun, selon le nombre des joueurs; après avoir examiné les cartes qui lui restent, il les met à l'écart. Ensuite ce joueur-directeur demande à son voisin de droite : Avez-vous vu la feuille d'amour? — Celui-ci lui répond : *Oui, j'ai vu la feuille d'amour.* — *Qu'avez-vous vu sur la feuille d'amour?* reprend le premier. A cette nouvelle question, le second nomme la carte

qui lui vient en tête, en évitant de désigner l'une de celles dont il est porteur. Il est important que chacun cache bien ses cartes, afin que le hasard dirige le jeu. La personne qui a la carte qui vient d'être nommée, la remet au directeur; et si elle est d'un sexe différent que celle qui a nommé sa carte, elle doit l'embrasser.

Jusqu'ici le hasard fait tous les frais de ce jeu, qui pourtant est au rang des jeux de mémoire : voyons le rôle que la mémoire doit y jouer. La personne qui vient de nommer une carte interroge à son tour le joueur qui l'avoisine à droite; ce joueur agit de même, et ainsi de suite pour le cercle entier. Il faut bien se rappeler les cartes déjà nommées, parce que celui qui nomme une carte désignée par quelqu'un, paie un gage. Il est facile de prouver qu'une carte a été nommée deux fois : le directeur du jeu n'a qu'à montrer qu'elle lui est revenue. Les personnes entre les mains desquelles il ne reste plus de cartes se retirent du jeu.

La Volière.

Par sa nature, ce jeu aurait peut-être dû être rangé dans la série des jeux-gages, surtout si le conducteur du jeu inscrit les noms de ses oiseaux et des personnes qui les ont adoptés; mais ce jeu est plus compliqué que ne le sont ordinairement les jeux de cette espèce, et j'engage la personne qui joue le rôle de l'oiseleur à s'y prendre de manière à se rappeler les noms des membres de sa volière, car l'inscription de ces noms fait languir le jeu.

On s'assied en cercle; celui des joueurs qui prend le nom et l'emploi d'*oiseleur* se tient debout et s'adresse successivement à chaque personne de la société; chacun lui confie à voix basse le nom de l'oiseau qu'il choisit. Si quelque nom a déjà été pris, l'oiseleur, sans dire par qui, avertit le joueur qu'il a déjà cet oiseau dans sa volière. L'oiseleur doit avoir très-bonne mémoire, afin de se souvenir exactement des noms; s'il craint de les oublier, il peut, comme je l'ai dit plus haut, écrire au crayon les noms des joueurs et ceux des oiseaux; mais il vaut mieux qu'il y ait deux oiseleurs qui se partagent le soin de recueillir les choix. Les oiseleurs prennent aussi le nom d'un oiseau quelconque. Quand l'oiseleur a fait sa ronde, et récapitulé en lui-même ce qu'on vient de lui dire, il annonce à la société de quels oiseaux est peuplée sa volière. Comme il a commencé à recueillir les voix à un certain point

du cercle, il fera bien d'intervertir un peu l'ordre des déclarations, afin que les joueurs exercés ne devinent point à qui appartiennent les noms de ces oiseaux. Messieurs et dames, dira l'oiseleur, j'ai dans ma volière un *chat-huant*, *une colombe*, *un aigle*, *une caille*, etc., etc. (nous supposons ces oiseaux pour l'intelligence du jeu); puis, s'adressant à une personne de la société : *Auquel de mes oiseaux*, ajoute-t-il, *donnez-vous votre cœur?.... auquel confiez-vous votre secret?.... auquel arrachez-vous une plume?....* La personne interrogée répond à son gré, et suppose qu'elle donne son cœur à la colombe, qu'elle confie son secret à l'aigle, et qu'elle arrache une plume au chat-huant, le premier de ces oiseaux recevra d'elle, un peu plus tard, un baiser; le second une confidence, et le troisième donnera un gage. On peut arracher deux et même trois plumes, ce qui produit autant de gages; mais il faut user rarement de cette faculté.

Tous les joueurs interrogés successivement satisfont à ces trois questions, et l'oiseleur doit avoir soin de se rappeler ce qu'ils ont jugé à propos de faire; au reste, chacun l'aide à s'en ressouvenir. Il fait alors connaître quelles sont les personnes qui ont été désignées sous le nom des différents oiseaux, et c'est le moment de la distribution des baisers, des confidences et des gages. Il va sans dire que l'on ne peut se donner son cœur, son secret, ou s'arracher une plume à soi-même : la personne à qui l'on n'a point arraché de plume devient oiseleur quand le jeu recommence. Si tout le monde a été plumé, le voisin de droite de l'oiseleur, lorsqu'il était assis, est celui que l'on choisit, et ainsi de suite.

La Forêt.

Sauf le titre, ce jeu est le même que le précédent. Au lieu de l'oiseleur, nous avons un *garde-champêtre*, qui demande à chacun de quel bois il veut être. Tous les joueurs prennent le nom d'un arbre : l'un est chêne, l'autre ormeau; celui-ci érable; celui-là marronnier; d'autres sont frênes, bouleaux, sycomores, etc., etc. Quand le *garde-champêtre* a recueilli les voix, il proclame le nom des arbres dont est composée la forêt qu'il garde, et dit au joueur qu'il désigne pour commencer le jeu : *Sous lequel de mes arbres aimez-vous à vous reposer? Sur lequel gravez-vous votre secret? Auquel cassez-vous une branche?* Le joueur répond comme il lui convient; tous les autres interrogés à leur tour, agissent de même. Le garde apprend

quelles sont les personnes que désignaient les noms des divers arbres ; alors on embrasse l'arbre sous lequel on s'est reposé, on fait une confidence à celui sur lequel on a gravé son secret, et l'on exige un gage de l'arbre malheureux auquel on a cassé une branche.

Je dois avertir les personnes peu familiarisées avec les habitudes de ce jeu et du précédent, que le moyen d'attirer des baisers et de donner des gages, est de choisir les noms d'arbres ou d'oiseaux qui réveillent des idées gracieuses ou désagréables, tels que, dans la première série, le lilas, l'acacia, ou le pin, le sapin, le cyprès ; et, dans la seconde, la tourterelle, la colombe, le serin, ou bien le vautour, le hibou, etc. Les arbres et les oiseaux remarquables excitent l'attention, et chacun s'exerce sur eux : mais n'est-ce pas plutôt un avantage, et donner des gages au jeu, n'est-ce pas jouer à qui perd gagne ?

Le Bûcheron.

Ce jeu se nomme aussi le *Fagot;* mais comme on pourrait aisément le confondre avec le jeu des *Fagots*, qui ne lui ressemble en nulle façon, je préfère lui donner ce seul titre.

On commence par tirer au sort quel sera le *bûcheron*, c'est-à-dire la personne qui mettra son fagot en vente ou conduira la première le jeu. Le bûcheron fait choix d'un camarade, auquel il confie à voix basse le nom du bois qui doit composer son fagot ; ce fagot peut à volonté être formé de deux ou trois espèces de bois ; mais alors il faut avertir la société de cette circonstance. Cela fait, tout le monde s'assied en rond, à l'exception du bûcheron et de son camarade, qui restent debout : le premier, s'adressant à l'une des personnes du cercle, lui dit : *Voulez-vous acheter mon fagot* (1)? — *Volontiers*, répond-on. — *Dites-moi donc*, reprend le bûcheron, *de quel bois il se compose.* Alors le joueur interpellé nomme un bois quelconque ; s'il ne devine pas, le camarade du bûcheron dit : *A d'autres notre fagot*, et le bûcheron va faire sa proposition à la personne suivante. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il rencontre quelqu'un qui, ayant deviné juste, prenne sa place et donne un gage. S'il termine le tour du cercle sans avoir été deviné, il donne lui-même un gage, et sert de camarade au joueur qui l'accompagnait, et qui devient bûcheron à sa

(1) Il me semble qu'il vaudrait mieux dire, en imitant le cri des marchands, *fagots! fagots!* et répondre : *Combien le vendez-vous?* Cela rendrait le jeu plus vif.

place. Il n'est pas permis à ce nouveau bûcheron de changer le nom du bois ; il ne l'est pas davantage aux joueurs de répéter les noms de bois déjà nommés dans le premier tour, ce qui fait donner autant de gages que l'on commet de fois cette faute : le paiement d'un gage punit aussi les hésitations.

Quand on devine, et que par conséquent on devient bûcheron, on se choisit un camarade. Dans quelques sociétés, on veut que le bûcheron inscrive sur une carte le nom des bois dont se compose son fagot ; mais ce jeu, déjà un peu soporifique, le devient encore plus lorsqu'on adopte cette mesure.

Monsieur le Curé.

Nous allons voir la société métamorphosée en personnages de sacristie : d'abord, s'il y a un enfant dans l'assemblée, ou une personne très-jeune, très-gaie, avec laquelle tout le monde soit familier, en un mot qui ne puisse en imposer nullement, c'est celle que l'on choisit pour faire *monsieur le Curé*. Les autres joueurs sont *le vicaire*, *le sacristain*, *le bedeau*, *l'enfant de chœur*, *le suisse*, *le chantre*, *l'encenseur*, *l'organiste*, *le marguillier*, *le donneur d'eau bénite*, et quand tous ces noms d'église ne suffisent pas au nombre des joueurs, viennent *la servante*, *le tailleur*, *le jardinier*, *l'épicier* et autres fournisseurs de *monsieur le Curé*. J'observerai que c'est un bénéfice d'avoir des noms longs à prononcer, comme celui de *l'enfant de chœur*, du *donneur d'eau bénite*, parce que, quelle que soit la volubilité de la personne qui vous appelle en jouant, il est bien difficile qu'elle puisse dire plus de trois fois ces noms composés avant que vous vous aperceviez que c'est à vous qu'elle s'adresse ; par la raison contraire, les noms du *suisse* et du *bedeau* sont de véritables guet-à-pens.

Tous les joueurs ayant choisi les noms qui leur conviennent le mieux, on convient des règles du jeu ; ces règles sont les suivantes : on doit se dire mutuellement qu'on était les uns chez les autres, et se démentir aussi les uns les autres en se disant très-impoliment : *Tu en as menti*, c'est la formule obligée du jeu ; il est aussi de rigueur de tutoyer tout le monde, à l'exception de *monsieur le Curé*, à qui l'on dit : *Pardonnez-moi, monsieur le Curé*. Quelques sociétés veulent que l'on dise aussi à ce personnage : *Vous en avez menti ;* mais cela n'est pas en rapport avec le respect qu'on doit lui témoigner, et le mot *pardonnez-moi* changeant l'habitude du jeu, contribue à faire donner des gages.

On se forme en cercle, et le curé est assis au centre; il commence le jeu en s'adressant à telle personne qui lui plaît (supposons que ce soit le sacristain), et lui dit : « Je viens de chez toi, sacristain (monsieur le curé a le privilége de parler familièrement à tous les joueurs), où étais-tu donc? » Le sacristain doit répondre de suite : *J'étais chez un tel.* S'il hésite, il donne un gage; mais le danger n'est pas grand : c'est bien autre chose pour la personne chez laquelle il dit être, car il ne manque pas d'en regarder une autre du côté opposé, et de parler aussi vite qu'il lui est possible. Or, si peu que cette personne soit distraite ou lente, elle est assurée de donner un gage. Voici la marche du jeu.

Le Curé dit : Je viens de chez toi, vicaire, où étais-tu donc?

Le Vicaire : J'étais chez le bedeau, bedeau, bedeau, bedeau (je répète ce mot pour indiquer comment il faut s'y prendre pour faire donner le plus de gages possible).

Le Bedeau : Tu en as menti, je n'étais pas chez moi.

Le Vicaire : Où donc étais-tu?

Le Bedeau : Chez le suisse, suisse, suisse (si l'on a le temps de dire trois fois suisse, le suisse paie un gage).

Le Suisse : Tu en as menti, je n'étais pas chez moi.

Le Bedeau : Où donc étais-tu?

Le Suisse, en s'inclinant : Chez monsieur le curé.

Le Curé : Tu en as menti, je n'étais pas chez moi.

Le Suisse : Où étiez-vous donc, monsieur le curé?

Le Curé : J'étais chez mon jardinier.

Le Jardinier : Pardonnez-moi, monsieur le curé, je n'étais pas chez moi.

Le jeu continue toujours de cette manière. On voit combien il doit être fécond en gages. Le travail de retenir sa dénomination, d'adopter subitement le tutoiement et une réponse grossière, la nécessité de cesser ces familiarités avec la seule personne envers laquelle on pourrait se les permettre, la volubilité des joueurs, leurs petites ruses, tout contribue à rendre très-plaisant à la pratique ce jeu, qui paraît très-sot à la description.

Le nouveau Curé.

Quelques personnes, choquées du *tu en as menti*, ont imaginé de corriger *monsieur le Curé* de la manière suivante. Chaque joueur prend le nom d'une profession quelconque, à l'ex-

ception de *monsieur le Curé*, qui garde sa dignité ; on se tutoie toujours, mais, au lieu de se dire *tu en as menti*, on dit *pourquoi faire?* A cette question, il est de rigueur de répondre quelque chose qui soit en rapport direct avec l'état de la personne chez laquelle on a dit être allé, autrement on donne un gage. Ce jeu se joue ainsi (nous supposons diverses professions, mais on peut indifféremment en choisir d'autres) :

La Blanchisseuse : Je viens de chez toi, madame la mercière.
La Mercière : Pourquoi faire?
La Blanchisseuse : Pour acheter du fil.
La Mercière : Ma foi, j'étais chez le boucher.
Le Boucher · Pourquoi faire?
La Mercière : Pour avoir un gigot à mon souper.
Le Boucher : Ma foi, j'étais chez le pâtissier.
Le Pâtissier : Pourquoi faire?
Le Boucher : Pour mettre un quartier de veau à ton four.
Le Pâtissier : Ma foi, j'étais chez monsieur le Curé.
Le Curé : Pourquoi faire?
Le Pâtissier : Monsieur le Curé , pour me confesser.

Je souligne cette dernière réponse, parce qu'elle est quelquefois la seule que l'on fasse à monsieur le curé; cependant, il vaut mieux, pour ne point se répéter, dire d'autres choses analogues à l'état ecclésiastique, comme : *pour me marier, pour un baptême, pour faire dire des messes*, etc. Au reste, toutes les fois que l'on répète, à l'égard des autres professions, ce qui a déjà été dit, on paie un gage.

Les corrections de ce jeu me semblent peu heureuses, elles en ôtent tout le comique en voulant en supprimer le mauvais ton. Une convention d'impolitesse ne pouvant pas être une impolitesse véritable, je ne vois donc que de l'affectation dans ce soin extrême d'éviter le tutoiement et le *tu en as menti*, qui excitent tant de ris, d'hésitations, et par conséquent amènent tant de gages et de plaisir.

Combien vaut l'orge?

A moins que l'on n'ait ouvert de sa vie un recueil de jeux de société, on sait que ce jeu est l'invention d'un plaisant qui, connaissant l'aversion des habitants de Lagny pour tout ce qui a rapport au prix de l'orge, imagina ce jeu pour prononcer impunément le prix de l'orge parmi eux. Or, tous les recueils

apprennent encore que cette singulière antipathie vient de ce qu'un duc de Lorges assiégea cette ville, la prit, la mit à contribution en disant ironiquement aux habitants : *Vous saurez combien vaut l'orge* (Lorges).

En voici assez sur l'étymologie, voyons le jeu; il est assez drôle et produit une abondante moisson de gages, parce que les joueurs adoptant pour dénominations des divers prix de l'orge, diverses expressions ou exclamations familières, oublient souvent qu'il est question d'eux lorsqu'ils les entendent prononcer.

On s'assied en cercle, et le *maître* (le joueur qui prend ce titre, et qui a l'entente du jeu et beaucoup de volubilité) se place au centre. Les joueurs prennent chacun un mot semblable à ceux qui suivent, ou même exactement ceux-ci. A l'imitation du *Savant de Société*, je vais numéroter ces noms pour éviter la confusion :

1. Pierrot.
2. Diable.
3. Peste.
4. Combien.
5. Comment.
6. Voyez-vous.
7. Diantre.
8. Vingt sous.
9. Trente sous.
10. Un écu.
11. Le boisseau.
12. La mesure.
13. Moudé.
14. C'est bon.
15. Bast.
16. Impossible.
17. Nenni.
18. Trop cher.
19. Quarante sous.

Ainsi que je l'ai observé plusieurs fois, il y a des noms qui font beaucoup donner de gages à raison de leur peu d'étendue, *Nenni*, *Diable*, *Peste*, sont de ce genre. Quand le maître dit plus de trois fois votre nom, sans que vous répondiez, vous payez un gage; la réponse obligée est *Plaît-il, maître?* Le maître doit avoir l'art d'endormir la vigilance des joueurs en les oubliant volontairement pendant quelque temps, puis en les appelant brusquement coup sur coup, en regardant d'un autre côté en prenant un ton naturel qui fasse oublier qu'il prononce des noms; il est surtout important que le maître se rappelle bien toutes les dénominations, car, par oubli ou négligence, il pourrait condamner quelques personnes à rester toute la soirée sans jouer. S'il oublie leurs noms, il se gardera bien de les leur demander à elles-mêmes, de peur de les blesser ou de les engager à se tenir sur leurs gardes; mais il in-

terrogera à voix basse quelques personnes de la société. Passons maintenant à la marche du jeu; le maître commence toujours :

Pierrot !

1. Plaît-il, maître ?
Le maître : Combien vaut l'orge?
1. Vingt sous.
Le maître : Mondé?
13. Plaît-il, maître?
Le maître : Combien vaut l'orge?
13. Un écu.
Le maître : Trop cher!
18. Plaît-il, maître?
Le maître : Combien vaut l'orge?
18. Trente sous.
Le maître : Comment, trente sous!
5 et 9 ensemble : Plaît-il, maître?
Le maître : Combien vaut l'orge?
5 et 9 ensemble : Quarante sous.
Combien, etc., etc.?

Il arrive souvent qu'à cette dernière question, ainsi qu'à *comment*, les numéros 5 et 9 croyant que le maître n'entend pas, répètent le prix qu'ils viennent de dire, tandis que le joueur nommé *combien*, ou *comment*, partageant la même erreur, garde le silence. Le maître ne perd pas de temps, il l'appelle plusieurs fois et termine en disant : *un gage*. Tout l'agrément de ce jeu dépend de l'habileté du maître.

Les Éléments.

Ce jeu, qui paraît plus distingué que le précédent, est néanmoins bien moins comique; ce n'est pas faute pourtant de faire donner des gages, car il en est peu qui en fournissent autant; mais les fautes n'excitent pas les ris. Pour que ce jeu soit un peu joli, il faut que tous les joueurs, ou du moins la majorité, soient vifs et fort exercés. Ils sont assis et forment un cercle; on convient de nommer simultanément les trois éléments, *Air*, *Terre*, *Eau*, ou de n'en nommer qu'un seul à la fois. Dans le premier cas, la personne à qui l'on s'adresse en prononçant ces trois mots, est tenue de répondre en nommant trois animaux qui habitent ces éléments; par exemple : *aigle* pour *air*, *chameau* pour *terre*, *dauphin* pour *eau*. Dans le second cas, elle indiquera seulement un animal habitant l'élé-

ment qu'on annonce, comme *bœuf* si l'on dit *terre*, *requin* si l'on dit *eau*, etc. Au mot *feu* on ne répond rien, parce qu'aucun animal ne vit dans cet élément : on dit de temps à autre *éléments*, et alors la personne à qui l'on s'adresse doit nommer un oiseau, un quadrupède et un poisson. Si l'on hésite dans ses réponses, ou que l'on cite pour un élément un animal qui vit dans un autre; que l'on répète le nom d'un animal déjà désigné, ou que l'on se contente de dire généralement *oiseau*, *quadrupède*, *poisson*, on donne un gage. La manière d'interroger consiste à jeter un mouchoir sur les genoux d'une personne de la société, n'importe laquelle, en nommant à haute voix un élément. Cette personne répond, et tout de suite jette le mouchoir à une autre en nommant un autre élément; ainsi de suite. Les joueurs observeront de varier le plus possible les mots consacrés du jeu, et de renverser l'ordre des éléments, afin de multiplier les gages.

Le Maître ou *la Maîtresse d'école.*

Ce jeu va commencer la série des jeux de mémoire qui participent de la nature des jeux d'esprit, en ce qu'ils exercent l'imagination d'un seul joueur, et la mémoire de tous les autres; il est le moindre de ce genre, mais lorsqu'il est conduit par une personne gaie et spirituelle, il peut devenir très-intéressant. Afin de faire bien connaître *la maîtresse d'école*, nous allons supposer une petite scène à laquelle elle peut donner lieu. Les formules obligées du jeu seront en lettres italiques; il faut d'abord savoir que tous les joueurs se nomment *voisins et voisines*, selon le sexe, à l'exception de celui d'entre eux qui joue le rôle du *maître* ou de *maîtresse d'école*. On peut se former en cercle, mais ordinairement, pour ajouter à l'illusion, les *voisins* et *voisines* placent leurs chaises en plusieurs rangées, pour imiter les bancs de l'école.

La *maîtresse*, placée au centre si l'on est en cercle, ou en face si l'on forme plusieurs rangs, raconte une histoire quelconque, qu'elle a grand soin d'embellir de particularités légèrement malicieuses, observées sur toutes les personnes de la société, ou de remarques délicatement agréables. Sans prétendre donner la narration suivante pour modèle, nous l'indiquons pour mettre sur la voie du jeu.

La maîtresse, en interpellant une des *voisines :* j'ai appris de belles choses de vous, mesdemoiselles; au lieu de s'occuper de *sa croix de par Dieu*, de son catéchisme, ou même de sa poupée,

l'une de vous traite comme un dieu l'amour, ce méchant enfant, dont il nous faut (en public) dire pis que pendre, quitte à penser autre chose en particulier. Elle est tout amour; c'est par lui que son regard languit, que sa voix va jusqu'à l'âme, que toute sa personne respire je ne sais quoi de timide, de tendre, de pénétrant..... *C'est mon pouce qui me l'a dit.*

La première voisine.

Oui, maîtresse; il n'en sait rien. (Et toujours de la même manière à chaque chose que dit ensuite la maîtresse, sans nommer un autre doigt.)

La maîtresse.

Il l'ignore, soit; mais le cœur d'une certaine personne sait à quoi s'en tenir; et vous, mademoiselle (s'adressant à une autre voisine), répondez-moi.

La deuxième voisine.

Oui, maîtresse.

La maîtresse.

Est-ce ainsi que l'on répond à mes soins? Une de vous, qui, grâce à Dieu et à mes efforts, embellit par les plus heureux talents ses dispositions naturelles, qui réunit tout ce qui fortifie le jugement et charme l'imagination, qui change les difficultés des arts en plaisir, et qui pourrait changer ces plaisirs en triomphes, parle, agit avec une simplicité qui m'enlève tout l'honneur d'une semblable éducation; c'est une véritable ingratitude..... *C'est mon doigt du milieu qui me l'a dit.*

La deuxième voisine.

Oui, maîtresse; ne le croyez pas. (Et toujours de même tant qu'il n'est pas question d'un autre doigt.)

La maîtresse.

Mes reproches ne se bornent pas là. Comment qualifier cette dissimulation qui porte mademoiselle Agathe (ou tel autre nom supposé) à n'appeler jamais au *portier*, à *la planche de chêne*, au *berceau d'amour*, un voisin auquel elle pense sans cesse : lorsqu'il l'appelle, elle est embarrassée et voudrait qu'il l'eût remplacée par une autre; lorsqu'il le fait par hasard, elle ne se connaît pas de chagrin..... *C'est mon petit doigt qui me l'a dit;* répondez, mademoiselle Agathe.

Toutes les voisines à la fois.

Oui, maîtresse. Ah! le méchant petit doigt.

Agathe (la personne que l'on désigne par ce nom) :

Oui, maîtresse. Pardon, maîtresse. Il en a menti. Demandez plutôt à toutes mes voisines. (Ici toutes, sans parler, avancent la main droite en signe d'approbation.)

La maîtresse reprend.

C'est vrai, il dit qu'il s'est trompé. (Alors toutes les voisines retirent leurs mains, et le jeu continue; si, au contraire, la maîtresse dit : *Il soutient qu'elles mentent*, elles doivent se lever toutes, et on choisit une autre maîtresse ou maître.)

On donne un gage toutes les fois qu'on oublie une des réponses ou un des gestes que le jeu prescrit.

Le Chasseur.

Voilà une source inépuisable de gages, et un jeu fort amusant, si le *chasseur*, c'est-à-dire l'ordonnateur du jeu, sait en tirer bon parti. Tous les joueurs assis en cercle adoptent un nom relatif à la chasse, et n'ont que l'embarras du choix; les messieurs prennent les noms les plus conformes à leur sexe, et les dames font le même choix. Chacun doit avoir une réponse spéciale qu'il prononcera chaque fois que le chasseur fera entrer son nom dans le récit de la chasse. Supposons que les noms suivants ont été adoptés, on trouvera les réponses en regard.

Noms des Messieurs.

1. Le fusil.	*Réponses.*	Le voilà.
2. Le plomb.		En voilà.
3. Le champ.		Semé.
4. Le sentier.		Etroit.
5. Le lièvre.		Courant.
6. Le lapin.		Sautant.
7. Le sanglier.		Grognant.
8. Le loup.		Hurlant.
9. Le renard.		Glapissant.
10. L'oiseau.		Volant.

Noms des Dames.

1. *bis.* La gibecière.	*Réponses.*	La voilà.
2. *id.* La poudre.		En voilà.
3. *id.* La pierre.		La voilà.

4. *bis.*	La vigne.	Tortue.
5. *id.*	La grive.	Blessée.
6. *id.*	La bécasse.	J'ai volé.
7. *id.*	La perdrix.	*Ibid.*
8. *id.*	La caille.	*Ibid.*
9. *id.*	L'alouette.	*Ibid.*
10. *id.*	La campagne.	Bien verte.

Achevons d'expliquer les préliminaires de ce jeu : chaque fois que le chasseur prononcera le mot *chasse*, tous les joueurs répondront ensemble ce qui leur est affecté à chacun. Au mot *munitions*, *le fusil*, *le plomb*, *la gibecière*, *la poudre* et *la pierre* seuls répondront. Il va sans dire que si l'on choisit quelques autres noms du même genre, ils répondront également. Quand le chasseur dira gibier, tous les animaux répondront. *L'oiseau* répondra non-seulement à son nom, mais à ceux de tous les autres volatiles. *La vigne*, *le champ*, *le sentier*, et autres noms analogues que l'on pourra choisir, comme *le rocher*, *la haie*, *la prairie*, *le bois*, *etc.*, répondront aussi à leurs noms, et à celui de *la campagne;* chacun fera son cri convenu. Ainsi le plus occupé sera *l'oiseau*, et *la campagne* aura le moins à faire. Quand tout est ainsi disposé, le chasseur, debout au milieu du cercle de ses auditeurs, peut raconter une histoire semblable à celle qui suit :

Un gascon avait reçu un cartel : à l'heure dite il prend son fusil (*le fusil* ou n° 1, *le voilà*) bien chargé de plomb (le n° 2 répond), et s'en va, non au-devant de son adversaire, mais à la campagne (le n° 10 *bis* répond, ainsi que 3, 4 et 4 *bis*), pour chasser. Tandis qu'il se félicitait de n'avoir affaire qu'aux *perdrix* (le n° 7 *bis* répond), et de passer pour brave aux yeux de ses hôtes qui l'avaient vu prendre son *fusil* (le n° 1 répond), il aperçut au bout d'un *sentier* (le n° 4 répond), à l'entrée d'un *champ* (le n° 3 fait son cri), un énorme *sanglier* (le n° 7 fait le sien). Le gascon, tremblant, recule, et voit à gauche, dans une *vigne* (le n° 4 *bis* répond), un *renard* (c'est le tour du n° 9). Il ne s'attendait pas à un tel *gibier* (ici répondent les n°s 5, 6, 7, 8, 9, 10, 5 *bis*, 6 *bis*, 7 *bis*, 8 *bis*, 9 *bis*), et, forcé de faire feu, il saisit son *fusil* (le n° 1 parle), couche le *sanglier* (le n° 7 répond) en joue, tout en reculant; l'animal avance. Le gascon, saisi de peur, se laisse tomber dans le *sentier* (le n° 4 répond) : c'en était fait de lui, lorsqu'un coup de *fusil* (le n° 1 parle encore) retentit dans la *vigne* (le n° 4 *bis* répond), et fait une telle peur au *sanglier*

(le n° 7 parle), qu'il senfuit au travers du *champ* (le n° 3 répond). Un second coup part; une *alouette* (le n° 9 *bis* répond) morte tombe auprès du gascon, ainsi qu'une *grive* (le n° 5 *bis* répond aussi). Il les ramasse, se ramasse aussi, et, rendant grâce à Dieu, lève les yeux vers la *vigne* (le n° 4 *bis* répond). Il aperçoit son adversaire; le *gibier* (les n^os^ déjà désignés répondent) qu'il fourrait dans sa *gibecière* (le n° 1 *bis* répond) lui échappe; il ramasse son sac de *poudre* (le n° 2 *bis* répond) et le *plomb* (le n° 2 répond) qu'il avait laissé tomber, et veut fuir de nouveau; mais son adversaire l'a rejoint. Venez, dit-il, venez, un *loup* (le n° 8 répond) est dans cette *campagne* (les n°s 10 *bis*, 3, 4 et 4 *bis* répondent); aidez-moi : mais, me trompé-je? c'est vous, monsieur? Allons, battons-nous. Hélas! dit le gascon, je vous cherchais; mais je n'ai plus de *munitions* (les n°s 2, 1 *bis* et 2 *bis* répondent), car j'ai tué, en vous attendant, *un lièvre*, *un lapin*, *une grive*, *une bécasse*, *une alouette*, *un oiseau* (tous les n^os^ interpellés répondent); — et même le *loup*, le *sanglier*, et le *renard* (les n^os^ appelés de nouveau répondent), reprit l'adversaire en riant; allons, montrez-moi votre *chasse*. A ce mot, tous les joueurs se lèvent et font entendre à la fois leurs cris. Alors le *chasseur* est remplacé, et prend le nom de la personne qui le remplace. Le *chasseur* qui se trouverait embarrassé pour fabriquer une histoire n'aurait, comme on le voit, qu'à faire arriver le mot *chasse* tout de suite. Chaque fois que l'on ne répond pas quand on est interpellé, que l'on hésite à faire son cri, que l'on oublie de répondre au mot auquel se rattache son nom, comme, par exemple, au mot *gibier*, si l'on est *perdrix*, on donne des gages; cela arrive fréquemment.

Le Pêcheur.

Les jeux de l'espèce du *Chasseur* sont nombreux, et quoiqu'ils soient au fond la même chose, comme l'habitude empêche la moisson des gages, on fera bien de changer de temps en temps l'un contre l'autre. Au jeu du *Pêcheur*, tous les joueurs prennent des noms de poissons d'eau douce; les messieurs se nomment : le *brochet*, le *saumon*, le *barbot*, le *filet*, le *hameçon*, le *goujon*, etc.; les dames, la *carpe*, la *perche*, la *rivière*, la *tanche*, la *brême*, la *truite*, etc. Le *pêcheur* est l'ordonnateur du jeu; les personnes dont il prononce les noms dans l'histoire de pêche qu'il arrange à sa fantaisie, ont, comme dans le jeu précédent, un cri particu-

lier. La carpe dit *j'ai baîllé;* le brochet, *j'ai mordu;* la tanche, *j'ai sauté;* la rivière, *j'ai coulé;* le hameçon, *j'ai pris*, et ainsi de suite : on adoptera facilement un cri convenable au nom qu'il plaira de choisir. Au reste, on peut les répéter, ainsi que nous l'avons vu relativement aux réponses semblables de la grive, de la bécasse, etc. Au mot rivière, tous les poissons répondent. Ce jeu est moins varié que le précédent, et par conséquent fait payer moins de gages.

La Chouette.

A quelques variations près, ce jeu est encore une copie du *Chasseur;* mais ces variations le rendent assez différent pour que l'on puisse le jouer immédiatement après celui-ci sans qu'il paraisse une fastidieuse répétition. Il sera bon néanmoins de ne pas jouer ces deux jeux dans la même soirée. La *chouette* a cela de particulier, qu'elle tient à la fois des jeux d'action, de mémoire et d'esprit, par les gestes qu'elle prescrit, la nécessité pour les joueurs d'avoir leurs noms présents à l'esprit, et par l'histoire que l'oiseleur raconte.

On choisit tous les noms d'oiseaux dont on peut imiter les cris; on s'assied en cercle, et le conducteur du jeu, désigné par le titre d'*oiseleur*, se place au centre : il doit raconter une histoire dans le genre de celle du *chasseur*. Voici les noms de plusieurs oiseaux, avec l'imitation de leurs cris; cela mettra sur la voie pour en choisir d'autres, si la société se trouvait fort nombreuse.

Noms.	*Imitation des cris.*
La chouette (cet oiseau se choisit toujours) :	Chou, chou, chou.
La pie :	Margot.
La mauviette :	Tan, tan, tan.
Le serin :	Baisez, petit-fils.
Le coucou :	Coucou, cou, coucou.
Le courlis :	Corlui, corlui.
La poule :	Coccodéque.
Le canard :	Can, can, can.
La dinde :	Glou, glou, glou.
Le coq :	Coque roco.
Le moineau :	Piou, piou, piou.
La tourterelle :	Rou, cou, cou.
La perdrix :	Quiquiriez.

Noms.	*Imitation des cris.*
Le corbeau :	Kouac.
Le perroquet :	Jacquot.
L'alouette :	Tirlili.
La caille :	Paie tes dettes, etc.
Le bec-figue.	Bzi, bzi.

Après que chacun a répété son cri, et s'est bien pénétré de son rôle, il étend ses deux mains sur ses genoux, en écoutant l'histoire que débite l'oiseleur. Chaque fois que, dans le cours de sa narration, celui-ci prononce un des noms d'oiseaux adoptés, la personne qui en a fait choix y répond par son cri, sans remuer les mains. Tous les joueurs font leur cri ensemble quand l'oiseleur parle de la *volière*. Lorsque la chouette est interpellée, elle répond; et, à sa voix, toutes les mains s'agitent, comme si les oiseaux prenaient la volée. L'*oiseleur* tâche d'en retenir une : s'il réussit, il prend la place et le nom du joueur qu'il a attrapé; s'il n'en arrête aucun, il paie un gage, et continue son discours. Si, après avoir trois fois nommé la *chouette* et tenté d'attraper un oiseau, il n'en a pu venir à bout, il est libre de quitter son rôle; alors on choisit un *oiseleur* au sort. On recommence ensuite le jeu après avoir replacé les mains sur les genoux.

Les gages se paient, 1° quand, étant *oiseleur*, on n'attrape personne; 2° toutes les fois qu'étant nommé on oublie de faire son cri, ou que l'on tarde trop, ou que l'on ne se joint pas aux cris des autres oiseaux, lorsque l'oiseleur prononce le mot *volière;* 3° lorsqu'enfin on est attrapé, et que l'on devient oiseleur. Celui-ci peut, comme on le voit, allonger ou abréger l'histoire à son gré, en nommant la chouette après un long discours ou seulement quelques mots.

Le Lion malade, ou *la cour du Lion.*

Nos joueurs étaient tout-à-l'heure poissons, oiseaux; les voici maintenant quadrupèdes. Excepté la personne qui fait le jeu et qui se nomme *le docteur du lion*, les autres prennent des noms à leur fantaisie, et tâchent d'imiter, le plus possible, les cris des animaux qu'elles choisissent. Quoique le choix de ces noms et l'imitation des cris soient faciles, pour ne rien laisser désirer aux lecteurs, nous allons donner un petit tableau semblable à celui de *la chouette*.

Noms des quadrupèdes.	*Imitation des cris.*
Le bœuf :	Beu eu ! eu !
La brebis :	Bei, bei, bei.
La chèvre :	Hein, hein, he.
Le chien :	Hou ! hou ! hou !
Le chat, la chatte :	Miao, miao, Pierrot.
L'âne :	Hihan, hihan.
Le lion :	Grou, grou, ou, ou, hi.
La panthère (sa voix ressemble à celle d'un dogue en colère) :	Rou, rou, iou.
Le crâbier (animal de la Guyane qui se nourrit de crâbes) :	Gro, gro, gro.
L'hyène (cri semblable aux mugissements du veau ou d'un homme avec effort) :	Ra ! ou ! ou ra ! ou craye !
La marmotte satisfaite a presque la voix d'un petit chien :	You, you, you.
La marmotte en colère ou effrayée, elle siffle :	Hi i ! hi etc.

Lorsque chaque joueur s'est métamorphosé en quadrupède, le *docteur du lion* se met à raconter l'histoire de la maladie du roi des animaux. Tantôt il dit qu'il s'est pris dans des lacs, et qu'en les rompant, il s'est écorché le cou; tantôt il raconte qu'il a été dangereusement blessé en combattant contre le tigre, la panthère, le rhinocéros, l'éléphant, etc. : il peut aussi rappeler la touchante anecdote du lion dont la patte était percée d'une énorme épine, et qui, soulagé par un esclave fugitif (Androclès), l'épargna ensuite dans le cirque, et le défendit contre toute attaque : le docteur peut aussi s'amuser à rapporter une querelle conjugale entre le lion et sa royale épouse, à la suite de laquelle le grand sire aurait eu la crinière arrachée, le nez entamé, etc.

Je lui conseille aussi d'entretenir ses auditeurs de l'histoire du lion de Florence, de celle du père Joseph Colombel, religieux, esclave dans l'empire de Maroc, qui, s'étant échappé avec quelques-uns de ses compagnons d'infortune, rencontra près d'une fontaine un énorme lion qui semblait la garder.

Un moment de conseil sur un danger si pressant fit prendre aux fugitifs le parti de se mettre à genoux et les mains jointes, et de raconter leur infortune d'une voix touchante. Le fier animal parut touché de leur humiliation; il s'éloigna volontairement à quelque distance, et leur laissa la liberté de boire. Il peut encore parler de la lionne du fort Saint-Louis, au Sénégal, qui fut saisie d'un mal de mâchoire qui l'empêchait d'avaler : on la jeta pour morte. Un Français, nommé *Compagnon*, en eut pitié, lui lava le gosier avec de l'eau, et lui fit avaler un peu de lait. Le remède eut des effets merveilleux : la lionne revint à la vie, et, pleine de reconnaissance, ne voulut rien prendre que de la main de son libérateur, qu'elle suivait dans l'île comme un chien. Le docteur, en racontant toutes ces histoires, parle des visites que les différents sujets du lion lui rendent; et chaque fois qu'il nomme l'animal choisi par un des joueurs, celui-ci doit se lever aussitôt, faire son cri, et se tenir un moment à quatre pattes. Quand le docteur vient à parler de *toute la cour du lion*, tout le monde se lève, et fait à la fois le cri qui lui est propre. On donne un gage lorsqu'on manque à remplir les conditions du jeu, ou lorsqu'on ne s'en acquitte pas avec célérité.

La boutique du Cordonnier.

Les conventions de *la boutique du cordonnier* ont beaucoup d'analogie avec celles des jeux du *Chasseur*, du *Pêcheur* et de *la Chouette*. Tout le monde est assis en cercle, excepté le disciple de Saint-Crépin, qui, sous le nom de *maître*, se place au milieu du rond, d'où il conduit le jeu : la société adopte des noms relatifs à l'art du cordonnier, comme le *fil gros*, l'*alène*, la *poix*, l'*empeigne*, la *semelle*, le *tranchet*, le *cuir*, les *souliers*, les *bottes*, les *clous*, le *marteau*, etc.; et aussi aux choses qui se rapportent plus indirectement au commerce du cordonnier : telles que la halle, l'argent, l'acheteur, la bordeuse, etc.

Cette position, ces choix font ressembler ce jeu aux trois précédents; mais la règle qui porte que chaque fois qu'un joueur est nommé, il doit prendre la parole tout de suite, et prononcer un nouveau nom qui amène un nouvel interlocuteur, rapproché un peu le *cordonnier* du jeu *combien vaut l'orge?* excepté toutefois que, dans ce dernier jeu, les joueurs successivement interpellés ne disent qu'un mot convenu, tandis que les habitants de la boutique actuelle prononcent les phrases qu'il leur est permis de dire. Une circonstance parti-

culière à ce jeu, c'est que, lorsqu'on prononce le nom de *boutique*, tout le monde se lève en disant : *Eh bien ! partons tous !* et que l'on ne peut ensuite se rasseoir qu'après avoir été nommé. Quand on veut finir le jeu, le maître dit : *Je ferme ma boutique*.

Le jeu peut amener la conversation suivante, ou toute autre, suivant le goût et l'imagination des joueurs.

Le *Maître* : Qu'est-ce que t'as donc comme ça? t'as l'air tout triste, Bordeuse ?

La *Bordeuse*. — Dame ! c'est dur aussi d'être toujours à border des souliers.

Les *Souliers*. — Ce serait bien plus dur de coudre le cuir.

Le *Cuir*. — Ma foi ! je ne crois pas : elle aurait plus d'argent.

L'*Argent*. — Ah ! vraiment ! oui, sans moi, que deviendrait le maître?

Le *Maître*. — Tu es une bonne chose, mais tu dépends de mon tranchet.

Le *Tranchet*. — C'est bien fait de montrer à cet orgueilleux qu'il n'a pas tant de mérite même que le fil gros.

Le *Fil gros*. — Tu te crois donc mon supérieur, toi qui, après tout, ne vaux pas l'empeigne.

L'*Empeigne*. — Ne me traite-t-il pas comme sa pareille, moi qui soutiens les bottes ?

Les *Bottes*. — Tu ne me soutiens pas plus que la semelle.

La *Semelle*. — Si je n'y étais forcée par les clous !

Les *Clous*. — Et nous donc, si nous n'étions poussés par le marteau !

Le *Marteau*. — S'il ne me fallait céder au maître !

Le *Maître*. — Le beau sabbat ! je n'en suis pas surpris ; l'orgueil dérange toute une boutique.

Tous en se levant. — Eh bien ! partons tous.

Le *Maître*. — Les grosses bêtes que ça fait ! — Les clous (*les clous s'asseoient*) regretteront la semelle. (*La semelle se rassied*.) — Le cuir (*le cuir reprend aussi sa place*) ne sera plus rien sans alène, sans tranchet ; qu'est-ce que feraient des bottes sans empeigne? etc. Tous les joueurs interpellés se rasseoient à mesure, et le maître ajoute : On a tous besoin les uns des autres; et, quoique le premier, l'argent n'est pas exempt de cette nécessité-là.

Le Peintre et les Couleurs.

Ce jeu, très-moderne, et facile comme les jeux de mémoire, présente à la fois une histoire attachante et une espèce d'amphigouri : les gages y abondent; c'est donc un des jeux que je recommande le plus à mes joyeux lecteurs.

Le conducteur du jeu prend le nom de *peintre*, et tous les autres joueurs sont désignés par les noms des couleurs qu'ils ont choisies, tels que blanc, noir, rouge, rose, jaune, orangé, gris, vert, bleu, blond, paille, violet, lilas, brun, bronze, écarlate, cramoisi, etc. Le peintre les avertit des réponses obligées, dont l'omission, ou le changement, ou même le simple retard entraînerait un gage. Ces réponses sont au nombre de cinq, et les voici :

1. Quand le peintre prononce le mot *couleur*, tous s'écrient : *Nous voici.*
2. A *pinceau*, tous répondent : *Brosse.*
3. A *brosse*, tous : *Gare ! gare !*
4. A *palette*, tous : *Couleurs.*
5. Quand une couleur est nommée par le peintre, elle en nomme de suite une autre, qui répond : *Ah ! monsieur le peintre !*

Tous les joueurs étant instruits et assis en cercle, le peintre, occupant le centre, a l'air de réfléchir un moment, puis il se met à raconter une histoire de tableau. La matière est féconde, et l'on n'a que l'embarras du choix : cependant, comme parmi les lecteurs il pourrait s'en trouver qui seraient peu habitués à ces narrations-là, essayons de les mettre sur la voie.

Le peintre : Un artiste est vraiment bien malheureux de nos jours : ce n'est plus la mode de faire du grec et du romain, il faut exploiter le moyen-âge, les temps modernes ; et comment disposer quelque chose de pittoresque avec un amas de couleurs (tous les joueurs : *Nous voici*) baroques? Voulez-vous peindre un guerrier? il lui faut à la fois du bleu (le bleu, et *jaune*); le jaune : *Ah! monsieur le peintre !* du rouge (le rouge, et *noir*); le noir : *Ah! monsieur le peintre !* et du blanc (le blanc, et *gris*); le gris : *Ah! monsieur le peintre !* Le tout disposé en lignes sans grâce : point de draperie, point de *modèle*, de nu, de *nu* surtout !.... Qu'on me donne ma *brosse !* (tous : *Gare! gare !*). Je n'achèverai pas le tableau que j'ai commencé : faisons plutôt ce portrait de femme. Ah ! c'est

bien pire ! cette belle veut que je charge ma *palette* (tous : *Couleurs*) ; mon *pinceau* (tous : *Brosse*), d'écarlate (l'écarlate, et de *brun*) ; le brun, *Ah! monsieur le peintre !* de violet (le violet, et de *noir*) ; le noir : *Ah! monsieur le peintre !* d'une confusion de couleurs (tous : *Nous voici*) éclatantes, d'*or* et d'*argent* (en poudre seulement, hélas !), et l'on dira de toutes parts : *Ne pouvant la faire belle, il l'a faite riche.*

Le peintre pourrait aisément faire une fort intéressante description des tableaux de notre école, mais le mérite de ces tableaux est de parler à l'âme, et notre peintre doit spécialement parler du matériel de son art, afin d'interpeller les couleurs : il faut donc qu'il sacrifie le désir de raconter une chose attrayante, et rendre cependant sa narration assez agréable pour captiver l'attention de ses auditeurs, et les faire tomber en faute le plus possible.

Le Sculpteur et les Statues.

On peut très-facilement varier ce jeu d'une manière agréable, en substituant au peintre un sculpteur ; au pinceau, l'ébauchoir ; à la brosse, le ciseau ; à la palette, le piédestal ; aux couleurs, l'argile, le plâtre, le marbre, le bronze, et faire un récit tiré des habitudes propres aux statuaires, ou emprunté à quelque anecdote relative à ce bel art.

Les Cris de Paris.

Voilà tout-à-fait un jeu de mémoire, mais qui n'en est pas moins très-piquant et très-fécond en gages. Pour en faire un jeu de mouvement, les joueurs n'ont qu'à se promener de long en large dans l'appartement en faisant leurs cris : ordinairement on le joue assis en cercle.

Chaque joueur se charge du rôle d'un marchand ambulant, et tâche d'imiter les cris et les accents bizarres qu'emploient les marchands de Paris pour avertir les acheteurs, et faire valoir leurs marchandises. Les messieurs prennent des noms de marchands, et les dames de marchandes : ainsi, les premiers seront *porteur d'eau*, *marchand de carton*, d'*asperges*, d'*encre*, de *parapluies*, de *fromages*, etc. ; et les secondes, de *plaisirs*, de *friture*, de *maquereaux* ou d'autre marée, de *poires et pommes cuites*, de *cerneaux*, de *cerises*, etc. On s'appelle les uns les autres. La personne appelée doit tout de suite faire son cri ; et celui qui l'appelle lui demande immédiatement après quelque chose de relatif à son commerce ; à quoi elle

répond : *Non*, *demandez-en à un tel*; et le jeu continue ainsi : quelques exemples rendront ceci plus clair. Un des joueurs commençant : *Marchande de poires !*

La *Marchande.* — *Poires cuites au four !* (Il est important d'imiter l'espèce de chant des marchandes de Paris.)

Le *premier.* — Avez-vous des pommes ?

La *Marchande.* — *Non, demandez-en* au porteur d'eau.

Le *porteur d'eau.* — *A l'eau ! eau !*

La *Marchande.* — Avez-vous de l'eau d'Arcueil ?

Le *porteur d'eau.* — *Non, demandez-en* au marchand de cartons.

Le *Marchand de cartons.* — *A dix, à douze, à vingt-cinq ! cartons ronds, cartons à champignons, cartons de toutes façons !*

Le *porteur d'eau.* — Avez-vous des cartons plats ?

Le *Marchand de cartons.* — *Non, demandez-en* à la marchande de cerises.

La *Marchande de cerises.* — *A la douce ! à la douce ! quatre sous la livre ! quatre sous la livre !*

Le *Marchand de cartons.* — Avez-vous des bigarreaux ?

La *Marchande de cerises.* — *Non, demandez-en* à la marchande de friture.

La *Marchande de friture.* — *Ils brûlent ! ils brûlent les drôles !*

La *Marchande de cerises.* — Avez-vous des saucisses ?

La *Marchande de friture.* — *Non, demandez-en* à la marchande de plaisirs.

La *Marchande de plaisirs.* — *V'là le plaisir, mesdames, v'là le plaisir!*

La *Marchande de friture.* — Avez-vous des oublies, des massepains ?

La *Marchande de plaisirs.* — *Non, demandez-en* à la marchande de maquereaux.

La *Marchande de maquereaux.* — *Qu'il est beau ! qu'il est beau le maquereau !*

Il est inutile de prolonger ces exemples, qui sont plus que suffisants pour faire comprendre le jeu. J'ajouterai seulement quelques autres noms suivis de leurs cris particuliers pour les sociétés de province, où l'on ne connaît pas ces sortes de chansons qu'emploient les marchands de Paris : ainsi l'on pourra s'appeler encore *marchand de hannetons*, et, comme les petits garçons qui font ce singulier commerce, crier : *Des*

z'hannetons! des z'hannetons pour un yard! — Marchands d'œufs, et dire : *A la coque! les gros œufs! à la coque! trois pour six blancs, les rouges et les blancs!* — Marchand et marchande de poires, et crier : *A l'anglais! à l'anglais! quatre pour un sou; ils sont si mûrs qu'ils en sont mous!* — Marchand de pommes crues, ou de pêches, ou autres fruits, et dire : *A un sou le tas! un sou le tas!* — Marchand d'habits, et répéter: *Habits gulons!* (on prononce *galeaux*); quelques marchands ajoutent : *vieux marchand!* — Marchand de faïence, et crier : *Montez vos ménages! pots, plats, tasses, assiettes à bon compte, profitez-en, z'en!* — Marchand de fagots, et dire : *Fagots! fagots!* d'un ton lamentable. — Marchand d'artichauts, et crier à haute voix : *La tendresse! la verduresse! à un sou!* — Marchande de pommes de terre, et dire en cadence : *La pomme de terre! la pomme de terre! au boisseau, la vitelotte, au boisseau!* etc. On sent que la malice peut se glisser dans ce jeu, et qu'il est très-piquant de faire dire à quelqu'un qui brode ses discours : *Fagots! fagots!* et de forcer à répéter : La *tendresse à un sou*, aux hommes que l'on soupçonne de payer les faveurs qu'ils obtiennent.

Nous avons fait parler nos personnages alternativement, pour avoir l'occasion d'insérer le plus de cris; mais on peut s'écarter de cet ordre, et s'adresser plusieurs fois à la même personne ou à celle qui vient tout récemment de parler : on le doit même pour multiplier les gages. On n'en ramasse guère au premier tour; mais aux suivants, ils se multiplient. L'amphigouri que produit la suite des réponses, la variété des cris occupent les joueurs et les empêchent de songer à trouver des questions analogues aux diverses professions; et, dès qu'ils se trompent ou qu'ils répètent ce qui a déjà été dit, ils sont certains de donner des gages.

CHAPITRE X.

SALON.

JEUX D'ESPRIT.

Les jeux de mémoire, par lesquels nous avons terminé le chapitre précédent, nous ont à peu près préparés aux *jeux d'esprit* : aussi mes jeunes lecteurs, et surtout mes modestes lectrices, ne se laisseront point intimider par ce titre impo-

sant. Un peu d'assurance, de bonne volonté, surtout point de recherche ni d'affectation, et l'on réussit à ce genre de jeu, qui offre des plaisirs plus variés et plus délicats que tous ceux que nous avons décrits jusqu'alors. On s'exerce par gradation ; d'abord, les premières fois que l'on joue *au mot placé*, par exemple, *aux lettres ouvertes*, *aux caquets*, etc., on peut ne dire qu'une ou deux phrases ; puis on s'enhardit par degrés ; l'exemple d'autrui anime. On raconte telle anecdote, tel trait gracieux et malin, on répète telle conversation que chaque jour on tient dans le monde. Le soin que l'on y met, l'habitude que l'on en prend, n'excluent ni l'abandon, ni le *laissez-aller* d'un entretien ordinaire, et l'on acquiert insensiblement le talent, si précieux et si rare, de s'exprimer avec facilité, de narrer avec grâce, et de joindre à la justesse, à l'élégance des expressions, je ne sais quelle aimable et vague négligence, qui fait que la conversation la plus distinguée ne ressemble jamais au style d'un livre. En un mot, on parvient (autant que la nature s'y prête) au charme des écrits de madame de Sévigné.

Les jeux d'esprit peuvent aussi rendre un grand service à beaucoup de jeunes gens, en leur montrant combien les compliments sont difficiles, lorsqu'on veut en bannir l'exagération et la fadeur; combien il faut de mesure, de délicatesse, de bienveillance même dans les plaisanteries les plus légèrement malicieuses, pour que la société ne devienne pas une arène où l'on passe alternativement de l'offensive à la défensive, et où, tout en s'amusant, on termine par se haïr. La difficulté de réussir aux jeux du *Conseil*, de la *Sellette*, des *Métamorphoses*, des *Compliments*, le ridicule qu'ils verront toujours suivre l'affectation, le trouble, les querelles, les inimitiés même qu'ils pourront voir naître à la suite d'un sarcasme spirituel, les guériront de la manie de brandir l'encensoir au nez des gens, ou de les insulter avec grâce.

Commençons par les jeux qui ont le plus d'analogie avec ceux que nous venons d'expliquer; et d'abord amusons-nous à l'*Amphigouri*.

L'Amphigouri.

Ce jeu est un amphigouri en action. Lorsque le narrateur raconte d'une manière claire, animée ; que l'histoire qu'il débite est plaisante ou triste, les spectateurs passent tour-à-tour du dépit d'entendre couper la narration par mille noms bi-

zarres, à la gaîté bouffonne que produit la suite burlesque de ces interruptions. Essayons d'en donner un exemple après avoir mis en scène tous nos joueurs.

Celle des personnes de l'assemblée qui doit conduire le jeu se place, assise, au milieu du cercle que forment les autres; elle se nomme le *narrateur*. Les autres joueurs choisissent chacun le nom de l'état ou du métier qui leur convient : on voit qu'il y a une grande latitude, et que, quelque nombreuse que puisse être la société, on ne manque jamais de dénominations. Supposons que plusieurs messieurs se sont nommés boulanger, menuisier, boucher, apothicaire, tapissier, soldat, pâtissier, etc., et que plusieurs dames ont pris également les noms de lingère, fruitière, épicière, charcutière, etc. Le narrateur les avertit que lorsque, dans le cours du récit qu'il va commencer, il regardera l'un d'eux, celui-ci doit tout de suite nommer un terme technique de sa profession, sans jamais hésiter, ni se répéter, car ces infractions à la règle du jeu seraient punies d'un gage. Le narrateur s'engage aussi à payer, s'il s'embrouille dans son improvisation, et se réserve de la faire longue ou courte à volonté, en passant sa dignité à l'un des joueurs. Ces points convenus, admettons qu'il s'exprime ainsi :

Un matelot anglais, marié depuis quelques années à une femme de son choix, fut forcé de partir pour l'Amérique. Il la laissa avec deux jeunes enfants, et près d'être mère. Les deux... (Il regarde le soldat.)

Le soldat : *Baïonnette.*

Le narrateur. — S'aimaient tendrement, et leur séparation ne fit qu'augmenter leur tendresse. La femme surtout était la plus malheureuse, parce qu'elle était la plus aimante. Le temps ajouta encore à son.... (Il regarde le boucher.)

Le boucher : *Gigot.*

Le narrateur. — Un an se passa : le matelot devait revenir au bout de ce temps; mais point de nouvelles. La pauvre Marguerite se désolait; non-seulement elle craignait pour les jours de son.... (Il regarde le tapissier.)

Le tapissier : *Fauteuil.*

Le narrateur. — Mais encore elle tremblait de ne pouvoir nourrir ses enfants. Malgré sa sévère économie, le peu d'ar-

gent que lui avait laissé son mari était..... (Il regarde le menuisier.)

Le menuisier : *Rabot.*

Le narrateur. — Que pouvait faire le faible travail d'une femme? d'une nourrice chargée de trois.... (Il regarde l'apothicaire.)

L'apothicaire : *Vomitifs.*

Le narrateur. — Un bourgeois de ses voisins, M. Boufart, lui ayant fait plusieurs fois des offres de service, qu'elle n'avait pas cru devoir accepter jusqu'ici, elle se décide à aller chez lui. L'indigne.... (Il regarde la fruitière.)

La fruitière : *Panais.*

Le narrateur. — Ne rougit pas de faire connaître à Marguerite que le déshonneur serait le prix de ses bienfaits. L'infortunée retourna dans son pauvre asile, vendit tous ses.... (Il regarde le pâtissier.)

Le pâtissier : *Biscuits.*

Le narrateur. — Et ses vêtements pour nourrir sa famille. Cette ressource épuisée, elle chercha à emprunter, et personne ne put ou ne voulut lui faire le moindre prêt : elle mendia même, et ce cruel parti ne put être une.... (Il regarde la lingère.)

La lingère : *Layette.*

Le narrateur. — Ses pauvres enfants lui demandaient du pain depuis plus d'un jour. Eperdue, désespérée, la malheureuse s'élance chez M. Boufart. « Du pain, s'écrie-t-elle ; du pain pour mes enfants!...... » Hé bien! lui dit-il, vous êtes donc plus raisonnable, enfin. Tenez, prenez cette.... (Il regarde le soldat et l'épicière.)

Le soldat : *Giberne.* — L'épicière : *Chandelle.*

Le narrateur. — Préparez un bon souper pour votre famille et moi ; car j'irai vous voir depuis le soir jusqu'au matin. — La triste.... (Il regarde le menuisier.)

Le menuisier : *Varlope.*

Le narrateur. — Obéit : le souper fut abondant. Le bourgeois, charmé, dévorait des yeux sa victime, qui se noyait dans les.... (On verra bien maintenant que ces interruptions annoncent que le narrateur regarde la personne qui répond.)

Le tapissier : *Draperies.*

Le narrateur. — Et qui prolongeait le repas par mille moyens. Cependant la soirée s'avançait : les enfants étaient endormis ; le bourgeois, qui avait joint beaucoup d'or au don de sa bourse, en exige impérieusement le....

Le boucher : *Pot-au-feu.*

Le narrateur. — Marguerite se lève, court au berceau du fils qu'elle allaitait ; et, lui présentant le sein : Tette, mon enfant, tette bien, dit-elle en étouffant de....

La charcutière : *Jambon.*

Le narrateur. — Tu prendras encore aujourd'hui le lait d'une honnête femme que la nécessité poignarde ; demain, demain, grand Dieu ! ce sera le lait d'une épouse. — A ce....

Le boulanger : *Pain-mollet.*

Le narrateur. — Le bourgeois, saisi d'attendrissement et de....

L'épicière : *sucre.*

Le narrateur. — Jeta sa bourse sur la table et s'enfuit, en s'écriant : On ne peut résister à tant de.... (Ici le narrateur promène sa vue sur tous les joueurs, qui répondent tous ensemble : *Farine*, *planche*, *veau*, *rhubarbe*, *coussin*, etc.)

On peut terminer le jeu avant de terminer l'histoire ; et, comme je l'ai dit, l'accourcir ou l'allonger à volonté.

Le Papillon.

Un papillon, des fleurs composant un parterre, des insectes de diverses sortes, voici les personnages de ce jeu. Est-il bien nécessaire de dire que les dames sont les fleurs, et qu'elles se nomment, à leur choix, rose, tulipe, lis, belle-de-nuit, balsamine, œillet, tubéreuse, etc. Les messieurs prennent le rôle des insectes : les uns sont la chenille, la fourmi, l'abeille, la guêpe ; les autres, le puceron, la demoiselle, le cousin, le hanneton, etc. Quant au *papillon*, c'est le titre spécial de l'ordonnateur du jeu. Ce papillon, comme les ordonnateurs des autres jeux, s'assied au centre du cercle que forme la société, et commence en interpellant une fleur ; celle-ci répond dès qu'on l'a nommée ; et, dès que le nom d'une des personnes de l'assemblée se rencontre dans sa réponse, elle est interrompue par cette dernière, et ainsi de suite. On voit que ce jeu a du rapport avec la *Boutique du cordonnier*, et quelques autres ; mais les joueurs doivent répondre trois fois plus longue-

ment; et ensuite, il y a plusieurs conditions importantes qui le distinguent. Ces conditions sont au nombre de cinq.

La première veut que les dames nomment seulement les insectes, et les messieurs les fleurs.

Par la seconde, il est défendu de nommer une fleur ou un insecte dont aucune personne de la société n'a pris le nom.

La troisième condition exige que, lorsqu'on parle du *jardinier*, toutes les dames tendent la main droite, pour figurer que la fleur ouvre son calice à l'eau rafraîchissante que le jardinier lui apporte : les messieurs, au contraire, se lèvent et reculent de deux pas, pour signifier que les insectes fuient sa présence.

La quatrième est celle-ci : Au mot *arrosoir*, c'est le tour des dames à se lever; comme les fleurs se redressent lorsque l'eau a étanché la soif qui faisait incliner leur tête, elles doivent aussi imiter ce dernier mouvement. Les messieurs, en entendant ce mot, mettent le genou en terre, par la raison que les insectes, qu'ils représentent, redoutent l'eau qui pourrait les submerger.

La cinquième condition est commune à tous les joueurs. Si l'on nomme le soleil, ils se lèvent pour témoigner qu'ils le saluent comme le bienfaiteur universel.

Dans ces trois derniers cas, on ne reprend sa première position qu'après que la personne qui parle a nommé une fleur ou un insecte. On nomme le papillon à volonté. Il est superflu d'ajouter que si l'on oublie de répondre lorsqu'on est nommé, que l'on manque de faire les gestes et mouvements convenus, et que l'on hésite dans ses réponses, on donne un gage à chaque faute. Il est inutile aussi de dire que ce jeu en produit beaucoup.

Quant à la manière de le jouer, il n'y a point de règles fixes; l'esprit, la finesse des joueurs, les inspirations du moment et des circonstances peuvent le varier à l'infini : des citations gracieuses, en harmonie avec les idées qu'excite le jeu, des observations délicates, des expressions flatteuses à demi-voilées, des rapprochements ingénieux entre les joueurs et les objets qu'ils représentent, sont le langage de ce jeu. Après cette déclaration, je n'oserais pas en indiquer la marche, si je n'avais depuis longtemps dit, et, je l'espère, persuadé aux lecteurs que je ne prétends donner l'exemple que de la partie matérielle.

Le Papillon.

O *fleur* (1) ! qui dépeindra tes charmes,
Lorsqu'au moment de ton réveil,
Ton calice épanche les larmes
Dont la nuit baigna ton sommeil.
Je crois voir l'épouse nouvelle,
Que le dieu d'hyménée appelle,
Sous un dais couronné de fleurs;
Baissant sa tête virginale,
Et sur la couche nuptiale
Laissant échapper quelques pleurs.

Que ces vers rendent bien le charme de la pureté, fleur ravissante ! mais il en est beaucoup d'autres... On dit que je suis volage, et voilà plusieurs instants que je me pose sur ce lis.

Le Lis.

Ta surprise suffit seule pour caractériser ton inconstance : la fidélité laisse passer le temps en silence, car il ne lui coûte pas de le suivre. Fuis, je ne te regrette pas plus que je ne t'ai désiré! Ah! qu'importent les vains hommages de la frivolité à la fleur qui n'ouvre son sein qu'aux purs rayons du soleil. (Ici tous les joueurs se lèvent.) Tes capricieuses flatteries me déplaisent presque autant que les insultes de la guêpe.

La Guêpe se rasseyant.

Quoi qu'en disent les fleurs, elles ne se croient jamais réellement insultées lorsqu'on les trouve belles : leurs dédains apparents sont un raffinement d'adresse pour attirer les adorations. C'est là leur premier besoin. Combien en ai-je vu, qui brûlées des feux du midi, la tête baissée, les feuilles traînantes, mourantes de soif et de chaleur, se plaignaient encore du *jardinier* (à ce mot, tous les joueurs font les mouvements convenus) et de l'arrosoir (chacun joue de nouveau son rôle) qui les rappelaient à la vie, parce qu'ils écartaient en même temps les insectes dont elles recevaient la cour; surtout l'impatiente *Balsamine*.

La Balsamine.

Tu perds vraiment l'esprit : le secours de cette eau ne pou-

(1) Je change exprès ce mot, non que je veuille corriger les charmants vers de M. Dubos, mais parce qu'ayant une fois nommé le lis, mon papillon serait interrompu.

vait que m'être agréable, puisqu'elle me rendait plus jolie; et que m'importait que les amants dont j'étais entourée fussent chassés pour un instant! Ne sais-je pas que je les attire ensuite à volonté? Je m'incline doucement, j'entr'ouvre ma corolle, ils accourent transportés! Les autres insectes posés dans le voisinage, contemplant ma cour, s'empressent de l'augmenter. Quand je vois bien mes compagnes solitaires gémir de leur isolement, et les insectes m'entourer en foule, par une rapide contraction, je lance mes graines et les mets en fuite. Crois-tu maintenant que je regrette que l'eau roule à mes pieds les moins diligents; par exemple, la pesante chenille!....

La Chenille.

Non, jamais je ne comprendrai comment j'ai pu t'aimer! comment la foule t'encense! Tu n'es que gentille, et beaucoup de fleurs te surpassent en beauté, même parmi celles qui tiennent le second rang : ton sein n'exhale aucun parfum; ton caractère est irritable; tu es vaine, coquette..... Le dépit ne me dicte point ces dures vérités, car sans offrir mes hommages à une autre amante, sans m'enivrer sur le sein d'une belle fleur, je foule le même gazon qu'une modeste amie, je respire son doux parfum. O toi, si pleine de sens, dis-moi donc pourquoi, nous autres insectes, nous sommes dupes d'une coquette, que nous la préférons aux plus belles, aux plus odorantes fleurs? Instruis ton ami, sage et modeste violette.

La Violette.

Mon attachement suppléera à ma sagesse pour remplir tes vœux. Amie, si les insectes savaient véritablement aimer, ils ne chercheraient ni la plus belle, ni celle qui parvient à le paraître davantage : s'ils étaient tendres, ils désireraient la tendresse; mais la vanité attirant la vanité, un bien disputé, un bien que l'opinion des autres leur révèle être un seul bien, leur paraît préférable à tout. Oh! que bien plus sage est l'abeille!....

Cela suffit pour montrer quel cadre charmant peut offrir ce jeu.

L'Écho.

C'est le pendant de l'*amphigouri*, et si je ne l'ai point mis

à la suite de celui-ci, c'est dans le but d'éviter la monotonie et la ressemblance dans les descriptions. Comme dans l'*amphigouri*, un des joueurs raconte une histoire, que les autres doivent interrompre de temps en temps, et selon que le narrateur les nomme : interrompre ainsi s'appelle *faire l'écho*, et pour cela on répète deux fois le nom convenu que le narrateur ne prononce qu'une, et une fois seulement lorsqu'il le prononce deux. Les noms des joueurs sont ceux des objets appartenant au héros de l'histoire. Les noms doivent revenir souvent; aussi est-il nécessaire que le narrateur choisisse une aventure de soldat, de marin, de moine, de peintre, de musicien, etc., afin que les objets de l'équipement, de l'armement, du costume, de la profession du personnage, puissent fournir des titres nombreux et susceptibles d'être souvent répétés dans le cours de la narration. Il importe aussi que cette narration soit plaisante. Les joueurs doivent imiter, en répondant, le ton du narrateur.

Le Savant de société donne l'histoire d'un capucin, frère lai, qui se rencontre dans un batelet avec Molière et Chapelle, disputant entre eux sur la philosophie de Descartes, et prenant pour arbitre le capucin, dont les *hum, hum*, dictés par l'embarras et l'ignorance, leur paraissaient, grâce au prisme de l'amour-propre et à la chaleur de la dispute, de savantes décisions. Le *Recueil des plus jolis jeux de société* raconte une histoire où l'on voit deux militaires feignant de se battre pour voler un jambon. Je n'aime pas à *faire l'écho*, même en enseignant la manière d'y parvenir; ainsi donc, au lieu de transcrire les exemples de ces auteurs et de quelques autres, je vais apporter le mien.

Notre narrateur va raconter une histoire de moine carme-chaussé : *sa robe*, *ses chausses*, *ses sandales*, *son scapulaire*, *son chapelet*, *son bâton*, *sa besace*, *son breviaire*, *son froc*, *son titre de moine*, *de carme*, etc., vont qualifier nos joueurs. Dans le dialogue que nous allons présenter, nous remplacerons les véritables noms des joueurs par des numéros, afin de prévenir la confusion. Lorsqu'il y a beaucoup de monde dans l'assemblée, et que l'histoire est de nature à ramener souvent certains noms, bien qu'ils ne tiennent pas au héros principal, on les emploie, car l'essentiel est de multiplier l'écho. D'après cela, voici les noms que nous allons donner aux personnes de la société, assises en cercle, et écoutant attentivement le narrateur placé au centre.

Premier écho.	—	*Le moine.*
Deuxième écho.	—	*Le carme.*
Troisième écho.	—	*La dame.*
Quatrième écho.	—	*Jean.*
Cinquième écho.	—	*Sonnette.*
Sixième écho.	—	*Robe.*
Septième écho.	—	*Chapelet.*
Huitième écho.	—	*Scapulaire.*
Neuvième écho.	—	*Froc.*
Dixième écho.	—	*Chausse.*
Onzième écho.	—	*Breviaire.*
Douzième écho.	—	*Bâton.*

Le narrateur pourra commencer ainsi :

Vous savez qu'autrefois, dans les châteaux où ne se trouvait pas d'aumônier, le couvent du voisinage envoyait un moine,

Premier écho : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Le samedi, pour dire la messe le lendemain. Or, un bon père carme, carme,

Deuxième écho : *Carme.*

Le narrateur. — Se mit en marche pour le château d'une dame,

Troisième écho : *Dame, dame.*

Le narrateur : Appuyé sur son bâton, bâton,

Douzième écho : *Bâton.*

Le narrateur. — Et marmotant au plus vite son breviaire,

Onzième écho : *Breviaire, breviaire.*

Le narrateur. — En grelottant, car il faisait très-froid, le carme,

Deuxième écho : *Carme, carme.*

Le narrateur. — Arrive sur le soir au château, tout transi et bien fatigué. Le domestique Jean

Quatrième écho : *Jean, Jean*

Le narrateur. — Lui propose de l'introduire dans le salon, où la dame, dame,

Troisième écho : *Dame, dame.* (Il paie un gage, parce qu'il ne devait répéter qu'une fois.)

Le narrateur. — Recevait une nombreuse société des environs. — Mon fils, répondit le bon père, je vous remercie, le vent, la neige, mes sandales m'ont fait trouver la route bien longue; j'ai besoin de me reposer; demain, après la messe, je rendrai visite à la dame.

Troisième écho : *Dame.* (Et encore il faut un gage, car c'était maintenant le cas de répéter deux fois.)

Le narrateur. — On sert à souper au moine.

Premier écho : *Moine*, *moine.*

Le narrateur. — Il y fit honneur, se chauffa bien, et se hâta de se coucher dans le lit qu'on lui avait destiné. Voilà donc notre carme, carme

Deuxième écho : *Carme.*

Le narrateur. — Couché et ronflant, car c'est tout un pour un voyageur fatigué. Cependant un coup de sonnette

Echo : *Sonnette*, *sonnette.*

Le narrateur. — Se fait entendre. Jean, Jean

Echo : *Jean.*

Le narrateur. — Accourt, et, en ouvrant la porte du salon, il entend : Oui, baronne, cela sera tout de suite fait ; le froid est rude, il faut réchauffer votre lit. Jean,

Echo : *Jean*, *Jean.*

Le narrateur. — Poursuivit la maîtresse, faites passer le *moine*

Echo : *Moine*, *moine.*

Le narrateur. — Dans le lit de la baronne. Le domestique croit n'avoir pas bien entendu, et fait répéter l'ordre. Dans le lit de cette baronne, ruminait-il, le moine, moine.

Echo : *Moine.*

Le narrateur. — La drôle de chose ; enfin, on le veut.... Jean....

Echo : *Jean*, *Jean.*

Le narrateur. — Etait naguère vacher, et ne savait pas que l'on se servait, pour bassiner les lits, d'une très-grosse brique chauffée et enveloppée dans des linges chauds. Il ignorait également que cette bassinoire de l'époque s'appelait *moine.*

Echo : *Moine*, *moine.*

Le narrateur. — Ne voyant donc d'autre moine, moine,

Echo : *Moine.*

Le narrateur. — Que le carme,

Echo : *Carme, carme.*

Le narrateur. — Il va frapper à sa porte. Mon père, mon père, dit-il, levez-vous. — Sainte Vierge, dit le religieux en lui-même, j'étais si bien ! Qu'est-ce, poursuivit-il, mon enfant, auriez-vous ici des malades à confesser ? — Non, grâce à Dieu, tout le monde se porte bien ; il s'agit seulement de passer dans le lit de la baronne. Le moine,

Echo : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Fort contrarié et fort surpris, prend son froc,

Echo : *Froc, froc.*

Le narrateur. — Ses chausses,

Echo : *Chausses, chausses.*

Le narrateur. — (Très-vite) sa robe, son scapulaire, son chapelet, son bâton (l'écho restant muet, tous les joueurs qui auraient dû le faire furent mis à contribution), et, tout en grelottant, entra dans le lit de la chambre voisine. Si, du moins, le brave homme y pouvait dormir en paix ; mais j'ai peur du contraire. La conversation continue au salon ; madame la comtesse craint le froid, comme un poltron craint le feu. Eh ! vraiment, ma chère, dit la dame,

Echo : *Dame, dame.*

Le narrateur. — J'allais oublier de faire passer le *moine, moine,*

Echo : *Moine.*

Le narrateur. — Dans votre lit. Et la sonnette,

Echo : *Sonnette, sonnette.*

Le narrateur. — D'aller, et Jean,

Echo : *Jean, Jean.*

Le narrateur. — D'accourir et d'entendre : Faites passer le *moine,*

Echo : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Dans le lit de madame la comtesse. — Le moine, moine,

Echo : *Moine.*

Le narrateur. — Madame? — Oui. — Encore? — Qu'est-ce que cela signifie? Allez vite. — Et Jean,

Echo : *Jean, Jean.*

Le narrateur. — Retournant vers le carme,

Echo : *Carme, carme.*

Le narrateur. — Mon père, j'en suis bien fâché, mon père. — Comment? — Il faut vous lever. — Encore? — Ah! mon dieu oui, et passer dans le lit de madame la comtesse. — Enfin, dit le moine,

Echo : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Dieu le veut; mais on procède singulièrement dans ce château; et reprenant ses *chausses*, — sa robe, — son froc, — ses sandales, — son bâton (tous les joueurs qui portent ces noms doivent répondre), il s'achemine dans un troisième lit. Cependant le désir d'une couche réchauffée gagnait toute la société, et madame la chanoinesse l'éprouve bientôt. Nouveau coup de sonnette, sonnette.

Echo : *Sonnette.*

Le narrateur. — Nouvelle mission donnée à Jean

Echo : *Jean, Jean.*

Le narrateur. — De faire passer le moine

Echo : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Dans le lit de la chanoinesse. — Jean, Jean,

Echo : *Jean.*

Le narrateur. — Retourne réveiller le religieux. — Mon père, dit-il, c'est bien malgré moi!.... Mais levez-vous. — Oh! par ma foi, je reste, répliqua le père; me faire ainsi promener toute la nuit par un froid pareil!.... Voilà une singulière maîtresse de maison! Quelle hospitalité, mon Dieu! — Le domestique le prie d'obéir. — Je n'en ferai rien; je n'en veux rien faire! Si vous craignez d'être grondé, allez dire que je ne veux pas. Jean

Echo : *Jean, Jean.*

Le narrateur. — Hésite un peu, puis va dans le salon : Madame, dit-il, le moine.....

Echo : *Moine, moine.*

Le narrateur. — Hé bien ! l'avez-vous fait passer dans le lit de la chanoinesse? — Madame, il ne veut pas. — Comment, il ne veut pas? — Non, madame, il s'est bien fâché. — Ce garçon perd la tête : une brique se fâcher ! — Avec votre permission, madame, il n'est pas de brique, mais de chair et d'os, quoique carme.

Echo : *Carme, carme.*

Le narrateur. — Cette réponse éclairant la société sur le quiproquo, tout le monde partit d'un éclat de rire; on plaignit le pauvre religieux, et on attendit au lendemain pour lui faire des excuses.

Les Exercices par récit.

Ce jeu est amusant et original : sa qualité principale est la variété, parce que chacun y est obligé d'improviser une histoire quelconque, relative au métier qu'il a choisi. Un autre caractère de ce jeu est de faire donner beaucoup de gages, parce que chaque fois qu'en racontant on prononce le nom du métier dont a fait choix un des joueurs, celui-ci est obligé de répondre soudainement un mot relatif à son art, sans jamais se répéter ni hésiter, sous peine d'être mis à l'amende.

On voit que ce jeu offre plusieurs difficultés, et qu'en cherchant à surmonter l'une on rencontre l'autre. Tandis que vous êtes occupé à préparer l'histoire qu'il vous faudra faire après la narration présente, vous ne vous apercevez pas que l'on vient de nommer votre état, et force est de donner un gage. Vous tenez-vous prêt à répondre, vous ne savez plus que dire quand vient votre tour, et souvent il arrive que l'on ne vous appelle pas. Mais ces petites tribulations font le charme du jeu.

Deux ou trois exemples vont nous apprendre à la fois les règles, la marche et les *ressources* des métiers par récit. Je dis les *ressources*, parce qu'ils en offrent aux personnes timides, peu exercées, ou un peu paresseuses, qui, en ces qualités diverses, veulent abréger le plus possible ce qu'elles ont à raconter.

La personne qui commence le jeu s'adresse, à son gré, à celle de la société qui lui plaît, en la priant de raconter une

histoire tout en travaillant : si cette personne est un homme, il fait cette demande à une femme; si elle est une dame, elle l'adresse à un monsieur. Le joueur interpellé est tenu de commencer tout de suite; il peut, et même je le lui conseille bien, s'accompagner en racontant, en faisant quelques gestes relatifs à sa profession; cela anime le jeu, distrait un peu les auditeurs, et par conséquent les rend moins difficiles. Voici le moment de montrer nos exemples.

Chacun fait choix d'un métier quelconque : admettons que plusieurs joueurs ont pris le nom de *laitière*, de *ménétrier*, de *brocheuse*, *vitrier*, *cuisinière*, *charpentier*, *fleuriste*, *maçon*, *chiffonnière*; de *porteur d'eau*, etc. Je vais alterner exprès des noms de métiers d'homme et de femme, parce que les messieurs et les dames doivent être placés d'une manière alternative, et que les uns et les autres doivent choisir des professions relatives à leur sexe.

La Cuisinière au Ménétrier.

Toi qui cours toutes les guinguettes, les cabarets, les fêtes de villages, ne pourrais-tu pas nous raconter quelque chose du nouveau?

Le Ménétrier.

Ma foi, non; quoique j'aille dans bien des endroits différents, c'est toujours la même chose : des filles coquettes qui se regardent entre elles de travers et lorgnent de côté les garçons, voilà pour les unes : ceux-ci, intéressés comme des têtes grises, qui ne viennent danser que quand ils n'ont plus d'argent à mettre au jeu; voilà pour les autres. Quant à moi, ça n'est pas plus varié; le dimanche j'essuie sur mon violon la poussière et le vin de la veille; je mets un peu de colophane sur mon archet, j'arrange de mon mieux ma redingote pour cacher mon pantalon qui n'est pas bien neuf; puis, si je trouve à faire danser, je grimpe sur un tonneau ou sur tout autre orchestre, et je râcle à tour de bras. Le lundi je bois le profit de la veille; le surlendemain, je chante dans les rues, selon la saison, des chansons gaillardes pendant le carnaval, des cantiques pendant le carême; et, tenez, çà me rappelle que l'autre jour je me trouvais en face d'une brocheuse

La brocheuse. — *Feuille d'impression.*

Le ménétrier. — Dont la mine me touchait au cœur : je chantais, je *violonnais* avec des gestes, un feu!...... tantôt

une chanson, tantôt une autre, n'importe la saison. Parbleu, camarade, me dit un maçon,

Le maçon. — *Truelle.*

Tu chantes admirablement. — C'est vrai, repris-je en me rengorgeant un peu, je fais de ma voix tout ce que je veux. — En ce cas, ma foi, reprit-il, tu devrais bien t'en faire une culotte.

Le Charpentier à la Fleuriste.

Et vous, ma gentille demoiselle, contez-nous une jolie histoire; tout ce qui a rapport à vous doit être joli.

La Fleuriste.

Pour faire de jolies choses, il faut en employer de vilaines; nos *presses*, nos *emporte-pièces*, nos *godets* ne ressemblent guère aux roses qu'ils nous aident à faire, et le plaisir est bien souvent précédé du chagrin. Je vais bientôt épouser celui que j'aime; mais il y a environ un mois qu'il s'absenta sans vouloir m'en dire le motif, car il se contenta de répondre à mes questions que c'était pour affaires. Quelques jours après son départ, une jeune demoiselle très-bien mise vint me commander une guirlande et un bouquet de roses blanches et de fleurs d'oranger; cela me fit battre le cœur. Vous allez donc vous marier, lui dis-je en soupirant et souriant à la fois. — Oui, répondit-elle, j'épouse un tel, et nomma mon amant. Je pâlis, mais je sus me contenir : elle me quitta d'un air surpris. Je demeurai plongée dans le désespoir, puis me reprochant ma tristesse : Non, m'écriai-je, mon ami n'est point infidèle, le soupçonner serait un crime; aimer, n'est-ce donc point se confier sans réserve? J'avais raison, son voyage avait été fait pour persuader un de ses oncles, dont il attendait tout, de consentir à notre union; et redoutant l'effet de sa démarche, ses autres parents m'avaient tendu un piége pour que, désespérée, je quittasse Paris ou me fisse religieuse.

La Cuisinière au Porteur d'eau.

Brave homme, dites donc à la société une de ces histoires que vous me racontez en nettoyant la fontaine.

Le Porteur d'eau.

Mes racontages ne sont bons que pour les gens occupés, qui, par conséquent, n'y regardent guère; comme vous, par

exemple, quand vous fricassez vos ragoûts; aussi je vais dire celui-là, seulement pour engager la société à faire du bien à une honnête famille. L'autre jour je traînais ma petite voiture à tonneau près de la fontaine du pont Saint-Michel, quand j'aperçus deux petites filles de six à sept ans qui portaient un seau d'eau au moyen d'un bâton passé dans l'anse : les pauvres enfants trébuchaient à chaque pas, s'inondaient les pieds d'eau, et sans faire attention au froid, qui devait les pénétrer dans cette saison, elles couraient à la fontaine chercher de l'eau dans un plat creux, pour remplir leur seau, qui, après quelque pas, se vidait encore en partie. Mes petites amies, leur dis-je alors, pourquoi ne faites-vous pas monter un porteur d'eau? L'une d'elles rougit sans répondre; l'autre me dit : Monsieur, il faut deux sous pour cela. — Votre sœur me les montre dans sa main. — Oui, mais avec ces deux sous nous aurons chez la laitière (*la laitière*, crême) du lait pour notre pauvre mère.

Le Mot placé.

Lorsqu'on joue facilement aux *métiers par récit*, on ne se trouve pas embarrassé pour *le mot placé*, quoique ce dernier jeu soit un peu plus difficile. C'est également l'affaire de l'habitude, du naturel, de l'absence de toute recherche; seulement il faut un peu d'adresse pour amener sans effort visible le mot que l'on a à placer dans l'histoire que provoque souvent une question qui n'y a pas le moindre rapport : voyons comment on peut s'en tirer.

La société se forme en cercle; la personne qui commence le jeu donne à voix basse à son voisin de droite un mot quelconque; tout le monde en fait autant : ce mot est ordinairement bizarre et difficile à mettre dans un récit : cependant il se choisit selon le degré d'habileté des joueurs.

Quand le mot est donné et reçu par toutes les personnes du cercle, celle qui a commencé et qui a donné son mot à droite, se retourne et adresse une question à la personne qui se trouve à sa gauche : celle-ci doit aussitôt faire un récit dans lequel elle glisse le plus naturellement possible le mot qu'on lui a dit tout bas; si la question qui lui est adressée est opposée à ce mot, elle peut recourir à une digression; mais, généralement, il ne faut pas prolonger sa narration, comme il ne faut pas non plus qu'elle soit sèche et obscure par trop de concision. Un discours diffus, au reste, n'offre pas beaucoup

plus de facilité, car les nomenclatures sont expressément interdites; et si l'on n'a pas soin de répondre juste à la question faite, on donne un gage : or, les digressions trop étendues font souvent perdre de vue la question. La personne qui se laisse deviner paie un gage : celle qui ne devine pas en donne un également.

Le mot placé est susceptible de beaucoup d'agrément, et les personnes qui ont du tact et de la délicatesse dans l'esprit en font le jeu le plus aimable. Sans affectation et sans travail, elles tâchent d'assortir leur récit aux dispositions du joueur qui les interroge. Répondent-elles à un homme à talent, elles renferment dans l'histoire improvisée une allusion gracieuse, un compliment indirect; à une jeune dame seulement jolie, elles adressent quelque chose d'agréable sur l'influence des grâces physiques; à une femme d'un certain âge, elles racontent une histoire d'un genre noble et sérieux; aux personnes d'une humeur bouffonne, elles font un récit semé de calembourgs, de quiproquo plaisants : elles se permettent aussi des plaisanteries un peu malicieuses, où la bienveillance adoucit le trait sans l'émousser.

Ces règles-là ne sont pas faciles à indiquer; il en est autrement des finesses ordinaires du jeu : l'une de ces finesses consiste à jeter le mot brusquement au commencement du récit, puis de faire une digression étrangère, qui persuade à l'interrogateur que vous êtes forcé de courir cette voie pour placer votre mot : parfois il faut au contraire garder le mot fatal pour la fin du récit, parce que l'interrogateur est tout occupé de ce que vous avez raconté d'abord. Par une autre finesse, on prononce le plus naturellement possible le mot donné, et l'on affecte de glisser vite sur un autre mot, de le prononcer avec embarras, et d'une voix plus haute ou plus basse que les autres. Il est extrêmement rare que l'interrogateur ne prenne pas le change.

Nous allons à la fois donner des exemples de la manière de placer le mot comme il convient (en ne nous occupant que de la partie matérielle du jeu), et des erreurs qui font donner des gages. Cela familiarisera tout-à-fait le lecteur avec *le mot placé*.

Une jeune personne avait reçu le mot *bénitier*, et se désolait intérieurement de ce mot si difficile à placer; ce fut bien pis, lorsqu'on lui demanda : *Que pensiez-vous hier au spectacle?* Je suis prise, se dit-elle; puis rêvant deux minutes : Au spec-

tacle, je songe ordinairement aux grands hommes dont les veilles nous en ont préparé les plaisirs. Hier, je pensais à Ducis, à ce mélange d'idées religieuses et poétiques qui le caractérisait. Je me le représentais visitant avec une égale assiduité l'église et le théâtre : je voyais au chevet de son lit de serge verte, un *bénitier*, un buste de Voltaire, et un Christ; et au pied, une vierge et mademoiselle Clairon; je me représentais son salon, où l'on voyait pêle-mêle les portraits de Talma et du curé de sa paroisse, du Dante et de mademoiselle de La Vallière, dont il était, disait-il, plus amoureux que Louis XIV lui-même. Le mot est placé et non deviné, car l'interrogateur s'arrêtant à la partie saillante du discours, s'imagina que le mot *amoureux* était le mot donné.

Une dame reçoit le mot *crocodile*. C'est une vraie perfidie; le moyen de placer incognito un mot de ce genre? Heureusement l'on demande à cette dame quelle est sa promenade favorite; elle saisit comme une bonne fortune l'occasion de répondre que le Jardin des Plantes attire exclusivement ses pas, parce qu'on y voit une intéressante réunion d'animaux, soit morts, soit vivants; l'ours, la panthère, la hyène, la giraffe, le *crocodile*, le porc-épic, la sarrigue, une quantité innombrable de reptiles, d'oiseaux, etc. La bonne dame aurait ainsi fait l'inventaire de la ménagerie et du cabinet d'histoire naturelle, si on ne l'avait arrêtée en lui demandant un gage. Elle se récria; on lui objecta l'article qui proscrit les nomenclatures; elle opposa la réponse précédente; on répondit tout d'une voix que cette réponse ne contenait pas une liste, mais un ingénieux rapprochement d'objets.

Ecoutons maintenant un monsieur d'un certain âge, non-seulement habitué au monde, mais à parler en public. On lui donne le mot *balivernes*; la personne qui l'interroge n'a garde de le mettre sur la voie; qui soupçonnerait que des *balivernes* occupent ce grave personnage? Elle lui demande s'il connaît la dernière publication d'un célèbre jurisconsulte. Ah! cette publication, répond-il; ma foi, je commençais l'autre jour à la lire, quand une de mes parentes vint me proposer de l'accompagner aux Français, avec sa fille : la pauvre jeune personne retenait avec effort les larmes qu'elle verse en tout temps, en tout lieu, car sa mère refuse de l'unir à un ami qu'elle chérit depuis l'enfance, qu'elle aime autant qu'il soit possible d'aimer. Je n'acceptais que par rapport à elle la proposition de ma parente, car je voulais lui adresser quelques

consolations. Le spectacle n'était pas de nature à distraire la jeune fille ; il représentait les souffrances de deux amants, que la volonté inflexible d'un père ambitieux séparait. Le tableau en était si touchant, que ma parente fondit bientôt en larmes. Ah ! maman, s'écrie sa fille transportée, maman, vous sentez nos douleurs; vous allez les finir. Enfant, reprit la mère en levant les épaules, ces sentiments-là, tout-puissants sur le théâtre, dans le monde sont des *balivernes*. Chacun applaudit à la manière dont le monsieur avait placé le mot ; mais on lui rappela qu'il avait à peu près laissé la question sans réponse, et il ne lui resta qu'à payer sa contribution.

Quelquefois on exige que le *mot placé* le soit dans une ou deux phrases.

Les Lettres ouvertes.

On donne la forme de lettres à autant de feuilles de papier blanc qu'il y a de joueurs, et chaque personne de la société en prend une ; la personne qui commence le jeu présente à chacun la boîte, ou le porte-feuille qui les renferme, puis elle ouvre la dernière lettre qui lui est tombée en partage, et feint d'y voir différentes choses. On sent qu'il est impossible de donner des exemples de ce jeu ; il est tout entier dans les circonstances, dans les habitudes, les goûts, les relations des personnes qui composent la société, car chacun doit feindre de révéler les secrets supposés que les autres joueurs sont censés mander à leurs amis, à leurs parents, à leurs voisins. Selon le lieu natal des gens, la ville où l'on sait être les personnes de leur affection, on dit, *timbre de telle ou telle ville*, et ainsi de suite, pour la vraisemblance des révélations. Comme on a le choix des personnes, on fera bien de varier les sujets ; par exemple, après avoir révélé le secret de la préférence d'une jeune demoiselle, il sera bon de rapporter ce qu'une dame d'un âge mûr pense sur le mariage et l'amour; il faudra prêter ensuite à quelqu'un une histoire d'un genre burlesque, puis faire raconter un fait mélancolique, etc. Les allusions délicates, les malices légères et gracieuses, la finesse des observations, les aperçus flatteurs, les plaisanteries ingénieuses, et même des contre-vérités bien choquantes doivent animer le jeu *des lettres ouvertes*. Quelques personnes y ajoutent cet accessoire, qui ne laisse pas que d'être agréable et piquant : si un monsieur doit ouvrir une lettre, il la présente fermée à la dame dont il se propose de dévoiler les secrets épistolaires, le

lui déclare, et lui propose de lui donner sa lettre et de garder le silence, si elle veut en payer le port. Ce port, il le taxe à sa volonté, et c'est ordinairement à plusieurs baisers; si la personne accepte, le monsieur, qui ne fait aucune narration, donne un gage; dans le cas contraire, on sent qu'il se venge par quelques malices : cette pratique fait diversion et donne un nouvel attrait à ce joli jeu. A mesure que l'on a ouvert et lu une lettre, on la remet à la personne qui a commencé; au tour suivant, c'est le voisin de droite de cette personne qui commence, et au tour suivant le voisin de celui-ci. Ainsi de suite.

Les Courriers.

Les *courriers* sont très-proches parents des indiscrètes gens qui violent le secret des correspondances. On va en juger : tous les joueurs prennent le nom de *courrier* de tel endroit : ainsi l'un est *courrier du boudoir*, l'autre *de la mansarde*, *de la cuisine;* celui-ci *du salon*, cet autre *du spectacle*, etc.; d'autres encore sont courriers d'un quartier quelconque, comme *courrier de la Chaussée-d'Antin, courrier du faubourg Saint-Germain, courrier du quartier de l'Ecole de droit et de l'Ecole de médecine;* d'autres le sont des villes où ils savent que quelques joueurs ont des relations. Tous ces courriers, auxquels on peut aisément en joindre beaucoup d'autres, comme *courrier d'une étude d'avoué, courrier du Conservatoire, courrier d'un magasin*, *d'un café*, etc., débitent chacun à leur tour la nouvelle qu'ils ont apprise dans le département qu'ils se sont choisi. Celui qui ne parle pas relativement au lieu d'où il est censé arriver, ou qui répète ce qui a été déjà dit, paie un gage. On voit combien ce jeu peut fournir de piquants tableaux de mœurs, tableaux que l'on voit journellement. Il ne s'agit que de raconter avec ordre, avec clarté; d'embellir de quelques circonstances analogues, de quelques observations piquantes, ce qui remplit à chaque instant la conversation. Ce jeu est donc très-facile; il n'est pas moins instructif et plein d'agrément; c'est le moyen d'apprendre à se rendre compte de ses expressions, à profiter d'une foule de choses intéressantes, inaperçues pour l'observateur superficiel; à connaître les ressorts des caractères, l'influence des diverses situations, à s'exprimer enfin d'une manière vive et naturelle. Au résumé, le jeu des courriers est *l'ermite de la Chaussée-d'Antin en action.* Il est inutile d'appuyer sur le plaisir que l'on doit y trouver; mais il ne

l'est pas de recommander aux joueurs de ne point chercher dans ce livre les histoires qu'ils auront à raconter. Dès que ce sera une affaire de mémoire, le jeu perdra sa grâce et son originalité.

Le Roman impromptu.

Le jeu qui va nous occuper maintenant est le jeu du *Papillon* et autres semblables perfectionnés. L'intérêt qu'il est susceptible d'exciter ne le rend pas d'une plus difficile exécution; au contraire, car la carrière qu'il ouvre à l'imagination des joueurs leur permet d'étendre à volonté leurs idées sur le sujet donné, d'y mêler diverses digressions, d'y ajouter diverses circonstances; ils peuvent aisément s'acquitter de leur tâche, qu'ils ont, au surplus, le privilège d'abréger comme il leur convient.

Voici la règle du jeu : nous en donnerons ensuite un exemple, en transcrivant une petite nouvelle; non (je le répète, et plus que jamais, puisque cette nouvelle est mon œuvre) pour en faire un modèle, mais une simple indication.

La personne désignée pour commencer raconte les aventures d'un prince, d'un chevalier, d'un ambassadeur; ou, si elle aime mieux peindre les scènes de la vie commune, elle prend ses héros parmi les préfets de province, les négociants de la capitale, les procureurs, etc.; elle leur prête à chacun des goûts, des opinions, des passions diverses, que mettent en jeu les circonstances, ou que maîtrisent les événements. On pense bien que le *roman impromptu* ne va guère sans amour; il en faut donc mettre, et beaucoup : mais gare la froideur, l'exagération, les lieux communs d'adoration et de désespoir, enfin tout l'attirail de la *sensiblerie* et de la fadeur. La personne qui commence le jeu prend un nom analogue à l'histoire qu'elle va raconter. S'agit-il d'un ambassadeur, elle est un secrétaire. Parle-t-elle d'un chevalier, elle sera écuyer; de tout autre héros, elle est *ami*, *journaliste*, *auteur*, etc., suivant la nature du récit. Tous les joueurs prennent les noms des principaux personnages du roman, et des objets qui reviennent le plus fréquemment dans le cours de la narration. Dès que l'on entend prononcer le nom sous lequel on est désigné, on prend aussitôt la parole, et l'on continue le récit dans le même sens, mais à son gré. Si l'on tarde à remplacer le narrateur, on donne un gage : aussi le conducteur du jeu choisit-il, autant que possible, des faits intéressants et vraisemblables qui, captivant l'attention, les font souvent tomber en faute.

Une règle bizarre de ce jeu, c'est qu'au milieu du récit d'une scène pathétique, le narrateur s'interrompt tout-à-coup et désigne l'un des joueurs; celui-ci doit lui fournir à l'instant un mot absolument opposé à celui qu'exige le sens de la phrase : le premier alors est obligé de coudre ce mot le plus naturellement possible à son récit. Ce contraste, cette difficulté soudaine augmentent l'agrément du jeu, ou du moins sa récolte en gages. J'en fournirai l'exemple dans la petite nouvelle dont j'ai parlé plus haut, et que voici :

Élisa, nouvelle.

Noms des personnages et des objets qui reviennent souvent dans le récit :

Première dame.	— *Élisa.*
Deuxième dame.	— *Malade.*
Troisième dame.	— *Jeunesse*, etc.
Premier joueur.	— *L'ami.*
Deuxième joueur.	— *Charles.*
Troisième joueur.	— Le *médecin.*
Quatrième joueur.	— Le *prêtre*, etc.

On peut multiplier les noms d'après l'histoire; mais, pour l'intelligence de ma narration, il y en a assez : nous commençons.

L'ami. « Encore quelques moments, et j'aurai cessé d'être :
» vingt ans, quelque beauté, de la fortune, des talents, j'au-
» rai tout perdu..... sans regret?..... Eh ! que regretterai-je ?
» Que m'importent ces biens; que m'importe la vie. Char-
» les..... »

Le *deuxième joueur.* — Ne m'aime point. Elisa.

La *première dame.* Avait prononcé ces premières paroles avec calme; mais aux dernières, des pleurs amers couvrirent son pâle visage. « Insensée, reprit-elle, pourquoi ces pleurs ! Ah ! s'il t'aimait, ce serait maintenant qu'il faudrait répandre des larmes !

Elisa joignait à l'imagination la plus vive, au cœur le plus..... (Ici, le narrateur regarde la personne qu'il lui plaît d'indiquer du doigt, en paraissant hésiter : cette personne, entraînée par le récit, répond *sensible*, au lieu du mot opposé qu'elle devait fournir; elle donne un gage.)

Le narrateur reprend : Au cœur le plus sensible, cette douloureuse énergie, ce courage constant que la faible femme emploie en secret pour dompter des passions auxquelles l'homme

se laisse assujétir. Des relations d'amitié entre sa famille et les parents de Charles...

Le *deuxième joueur.* — L'avaient fait connaître à la jeune fille : un caractère franc, un esprit élevé, un cœur généreux, lui avaient fait.... (Le narrateur feint d'hésiter, indique du doigt une des personnes de la société, qui répond : *haïr.*)

Le *deuxième joueur.* — Oui, haïr ensuite, parce que ses qualités le lui avaient d'abord fait trop chérir. Mais la coquette provoque des sentiments qu'elle ne veut point partager : l'indifférente, les inspire par son calme et sa gaîté, indices de sa froideur, qui lui laisse tous ses charmes ; et celle qui aime véritablement, réservée, craintive, inquiète, est souvent dédaignée ; elle le voit, combat, se désespère, perd ses attraits dans la douleur. Doutant alors de ses moyens de plaire, elle s'éloigne de celui qu'elle voudrait sans cesse voir, reprend ses pénibles efforts, n'obtient de la raison que la vue de sa folie, pleure, se consume, et trouve encore des charmes dans un état si humiliant et si fatal. Tel fut pendant deux années le sort de la triste amante. Enfin l'éloignement, des études forcées, le soin perpétuel d'écarter une trop chère image de sa pensée, d'étouffer le moindre soupir, de rappeler sa dignité, et d'exciter en elle les affections de la nature, lui rendirent une sorte de calme ; mais sa santé s'altéra gravement. Hélas ! la fièvre de l'âme ne permettant point à l'art d'arrêter celle du corps, les crises se multiplièrent, et la jeune malade.....

La *deuxième dame.* — S'avança vers son dernier jour : elle le salua comme sa délivrance, et trouva sur son lit de mort la joie qui l'avait fuie sans cesse au milieu du monde et des plaisirs. Cette joie dura peu : qui l'a finie sitôt ? étaient-ce les larmes de ses sœurs, l'affreux désespoir de sa mère, l'horreur de sa destruction ? C'était bien plus, c'était l'amour ! « O Dieu ! se disait-elle, tant souffrir pour Charles... »

Le *deuxième joueur.* — Mourir pour lui, et ne pouvoir lui dire : « *Voyez combien je vous aimais !* » Cette idée est bientôt désir, elle est bientôt résolution : « Monsieur, dit la jeune mourante à son médecin..... »

Le *troisième joueur.* — Qui se trouvait un moment seul avec elle et la garde : « Monsieur, dites-moi, en grâce, si mon état est désespéré. » Sa voix était émue, mais son œil ferme, et le docteur hésitait à répondre : « Ah ! reprit-elle, si vous saviez combien ces ménagements me font de mal, vous

me les épargneriez ... d'importantes dispositions dépendent de votre réponse.... — Mademoiselle.... votre piété peut se satisfaire (Elisa...

La *première dame.* — Rougit), sans pour cela, reprit le docteur, qu'aucune crainte.... — Des craintes! ah! je n'en connais qu'une, ce n'est pas celle de la mort.... Parlez, parlez, monsieur, vais-je mourir? Vous vous taisez.... je vous comprends. Combien ai-je de jours à vivre? — Mademoiselle....— Par pitié! — Eh bien! vous le voulez.... deux jours! — Ils suffiront, je vous rends grâce; surtout que mon état ne laisse aucun espoir! assurez-le-moi bien.... Si je revenais à la vie, grand Dieu! je serais déshonorée, ajouta-t-elle mentalement.» Les progrès effrayants du mal ne lui donnèrent que trop la confirmation des paroles du médecin.

Le *troisième joueur.* — Il faut se hâter : Elisa.

La *première dame.* — Ecrit une lettre. Oh! combien cette lettre lui cause d'agitation! A chaque instant elle est obligée de s'arrêter, de respirer des sels; mais bientôt son teint se colore, ses yeux s'animent, sa main raffermie court sur le papier: on dirait qu'elle vient de reprendre toutes les forces de la jeunesse....

La *troisième dame.* — De la santé.... (Elle plie sa lettre, l'envoie, et retombe sans force sur ses oreillers, en demandant les sacrements.) Le prêtre....

Le *quatrième joueur.*— Achevait d'apposer les saintes huiles sur les pieds déjà froids de la mourante, lorsqu'un jeune homme éperdu s'élance dans l'appartement, malgré la garde-malade qui s'efforce de le retenir : c'était l'ami....

Le *premier joueur.* — Trop cher. L'étonnement suspend les pleurs de la famille désolée qui l'interroge par ses regards : « Monsieur, crie-t-il au prêtre....

Le *quatrième joueur.* — Cessez ce douloureux ministère, remplissez-en un plus doux.... Oui, Elisa....

La *première dame.* — Continua-t-il en saisissant la main tremblante que la malade....

La *deuxième dame.* — Lui tendait, oui, je vais être ton époux!.... ne perdons pas de temps. — Oh oui! reprit-elle en portant avec effort sa main sur son cœur, le veuvage est bien près. — Cruelle!.... hélas! que dis-je? c'est moi qu'il faut accuser; j'ai méconnu tant d'amour, j'ai méconnu ce noble cœur qui se donnait tout à moi : mais, du moins, dès que

ce don inestimable m'est révélé, je l'accepte avec transport, avec ivresse! » — En finissant ces mots, Charles....

Le *deuxième joueur*. — A genoux près du lit, renouvelle ses instances auprès du prêtre

Le *quatrième joueur*. — Pour obtenir la bénédiction nuptiale : celui-ci interpelle la mère, qui donne son consentement à travers les sanglots qui l'oppressent, et la plus douce cérémonie succède à la plus cruelle. Ils sont unis : un mieux sensible se manifeste sur le visage d'Elisa....

La *première dame*. — Ses yeux ne sont plus ternes et fixes, ses lèvres perdent cette contraction, prélude de l'agonie et qui s'y remarquait déjà ; elle peut demeurer sur son séant. Charles transporté s'écrie : « Tu es sauvée! l'amour nous devait ce miracle! » — Cher époux, reprend-elle en souriant tristement, n'as-tu jamais entendu parler du mieux avant-coureur de la mort? — Ne te récries pas, ne retires pas ta main ; écoute - moi : Si j'avais voulu mettre en oubli la délicatesse et la dignité de mon sexe, je n'aurais pas attendu jusqu'à ce moment pour te déclarer mon amour.... j'ai attendu qu'il eût dévoré ma vie ; sans cela, eussé-je osé t'écrire ? *Je meurs pour t'avoir trop aimé ! Ah ! paie au moins d'un regard de pitié le sacrifice de ma vie!* — Vous pleurez tous, ah ! bénissez plutôt mon sort : il est là, je le vois sensible à mes maux.... je puis le nommer mon époux.... c'est trop de bonheur, et mon âme...., Je sens.... Charles....

Le *deuxième joueur*. — Charles, adieu ! et l'éternité comme cet instant.... que ce baiser achève !... »

On sent que la marche des autres romans ne peut être calquée sur cette nouvelle, et que le narrateur peut à volonté multiplier les occasions de faire dire un mot contraire à sa pensée : on peut aussi faire participer un plus grand nombre de joueurs au récit.

L'Histoire.

Le jeu de *l'histoire* tient à la fois des jeux de l'*amphigouri*, du *roman impromptu*, et du *secrétaire* dont nous parlerons ci-après. La personne de la société qui commence le jeu prend une feuille de papier, elle inscrit en tête le nom d'une histoire quelconque (supposons que ce soit *puissance de l'amour*), et replie cette feuille par le haut, de manière à ce qu'on ne puisse lire ce qu'elle a écrit : quelquefois, elle met au-dessous de ce titre une phrase analogue, comme celle-ci : « Le pou-

voir de l'amour s'étend sur toute la nature ; il pénètre même les êtres inanimés : quel effet ne doit-il pas produire sur deux jeunes *hommes?* »

Cette phrase repliée, comme je l'ai expliqué pour la suite, la personne qui commence le jeu passe le papier à son voisin, en ne lui laissant voir que le mot souligné : celui-ci écrit ce qui lui vient en tête à propos de ce mot ; et, d'après les idées qu'il lui fournit, il ajoute : « qui sont pour les grands synonymes de chevaux : c'est également de la matière mouvante qui flatte la vanité, en servant plus à l'ostentation qu'à la *nécessité.* »

La feuille est repliée ensuite, et présentée à un autre joueur, qui ne peut voir que le dernier mot : admettons qu'il mette : « toute puissante, dit-on, c'est une déesse terrible à laquelle les dieux mêmes sont soumis ; demandez à cette merveilleuse ce qu'elle en pense : un caprice l'a fait naître, dira-t-elle ; un caprice l'a fait *mourir.* »

Passons à un autre joueur : mais non ; nous avons assez donné de preuves que le papier se couvre de phrases incohérentes, et souvent amusantes par le contraste. Quand tout le monde a écrit, le premier joueur, à qui revient la feuille, lit à haute voix et de suite ce qui y est déposé : c'est alors que l'on trouve à rire.

La manière suivante est peut-être encore plus plaisante. Au lieu de mettre en tête sur la feuille de papier destinée à circuler, le titre d'une histoire, on prend autant de papiers que l'on est de joueurs, et on place des mots convenus, qui sont ordinairement *monsieur, madame, mademoiselle*, ou bien l'*amant*, l'*amante*, le *tuteur*, etc., et autant de verbes qu'il est nécessaire pour compléter les papiers. Cela fait, chacun écrit un nom au-dessous du mot *monsieur*, au-dessous du mot *madame*, et ainsi de suite : puis un membre de phrase ou une phrase entière au-dessous de chaque verbe. Chaque personne met en avant de ce qu'elle écrit sur chaque papier un numéro, qui est celui de l'ordre dans lequel elle écrit ; par conséquent, si elle écrit la première, et lorsque toutes les feuilles sont remplies, on les place sur la table, à côté les unes des autres, de manière à pouvoir lire de suite tout ce qui est écrit sous le même numéro, en répétant à chaque fois le mot qui est en tête de la feuille. Ainsi, je suppose que l'on soit six, et que les mots placés sur les feuilles soient, sur la première, l'*amant ;* sur la seconde, l'*amante ;* sur la troisième, *aiment ;* sur la qua-

trième, *jurent*; sur la cinquième, *embrassent*, et sur la sixième, *rêvent*. Ayant écrit chacun ce qui est venu à l'idée, on aurait eu, en faisant lecture, des phrases du genre de celle-ci :

L'amant.	*L'amante.*	*Aiment.*	*Jurent.*
1. Colin.	Chloé.	Les jeux.	D'être fidèle.
2. Pierrot.	Jeanneton.	A se voir.	Par le ciel.
	Embrassent.	*Rêvent.*	
	L'espoir.	Des plaisirs.	
	Leurs cheveux.	Le mariage.	

Plus on est de joueurs, plus ce jeu est plaisant, parce que les oppositions sont plus faciles et plus frappantes.

L'Histoire en vers.

C'est absolument les mêmes conventions que pour l'histoire en prose, selon la première méthode : toute la différence consiste à écrire un vers quelconque, au lieu de mettre une phrase en prose. Il est si facile d'aligner des mots, que l'on peut sans peine fournir sa quote-part à ce jeu sans être favori d'Apollon ; mais, comme cette improvisation forcée pourrait effrayer quelques joueurs, et surtout rendre le jeu languissant, on peut convenir que l'on transcrira une citation sans nommer l'auteur, afin qu'à la lecture ces vers se trouvent sans interruption à la suite les uns des autres. Il n'y a personne qui puisse se récuser : qui ne sait pas un couplet de chanson ? qui ne peut mettre un vers à son choix ? Ainsi, lorsque chacun aura déposé son tribut à la ronde, on aura une suite de vers, tantôt graves, tantôt burlesques, tendres, gais, mélancoliques, alexandrins, de petite dimension, etc. Cette cacophonie ne peut manquer d'être extrêmement risible.

Le Secrétaire.

Ce jeu exige que l'on soit assis autour d'une table ronde, munie de tout ce qui est nécessaire pour écrire. La personne élue *secrétaire* par le sort dispose autant de demi-feuilles de papier qu'il y a de personnes : chacun en prend une, et écrit son nom en tête ; il la remet ensuite au secrétaire. Celui-ci les plie, les mêle et les distribue au hasard. Chaque personne écrit ce qu'elle pense de celle dont le nom est placé en tête de la feuille qui lui est tombée en partage. Quand le hasard veut que la feuille sur laquelle vous avez écrit votre nom vous revienne, vous êtes forcé de faire vos observations sur vous-

même. Dans tous les cas, on replie le papier après y avoir déposé ses pensées, et on le rend au secrétaire.

Lorsque tout le cercle a terminé cette opération, le secrétaire lit à haute voix le contenu des feuilles : il ne peut permettre, sous aucun prétexte, qu'un joueur s'en empare pour reconnaître l'écriture. La lecture faite, les feuilles sont brûlées. Mais cette précaution, quoique sage, annonce une défiance qui devrait être bannie des sociétés que rassemblent le plaisir et l'urbanité. Les personnes qui ont le bonheur de ne se point redouter les unes les autres, donnent un nouvel agrément à ce jeu ; le joueur dont il est question est appelé à deviner quel est l'auteur de la lettre qui le concerne : il peut nommer deux joueurs ; s'il devine du premier coup, la personne nommée donne un gage ; s'il ne devine que du second, elle n'en donne pas ; s'il ne devine pas du tout, c'est à lui de payer.

Ordinairement on ne fait qu'un tour à ce jeu, inspiré que l'on est encore par la défiance, cette mortelle ennemie du plaisir ; mais si, au lieu de l'écouter et de brûler les demi-feuilles, on les faisait de nouveau mêler et distribuer par le secrétaire, ce jeu deviendrait beaucoup plus amusant. Cette mesure retiendrait aussi les gens malicieux par la crainte de voir reconnaître leur écriture : on aurait aussi la ressource de faire quelques corrections aux plaisanteries déplacées qui pourraient blesser les gens.

Le Secrétaire romanesque.

Au risque de m'attirer l'épithète qui distingue ce secrétaire, j'avouerai que je le préfère au premier, parce que jamais il ne peut attirer de querelles. Son plus grand danger est la fadeur et l'affectation ; c'est bien quelque chose, mais moins que rien en présence de l'inimitié. Voici la manière de le jouer : les dames choisissent chacune un nom d'héroïne de roman, de personnage historique, de bergère, ou de femme de divers pays ; ainsi on a des Clarisse, des Clotilde, des Marie-Stuart, des Maintenon, des La Vallière, des Iris, des Philis, des Odalisques, des Espagnoles, des Anglaises, des Sauvages, etc. Les messieurs prennent des noms analogues, et chaque joueur, sur la feuille donnée par le secrétaire, inscrit le titre qu'il a adopté. Alors le secrétaire invite la société, en termes emphatiques et plaisants, à lui confier ses secrets, et promet de remettre fidèlement les lettres et les réponses à leurs adresses. Chacun écrit ce qu'il juge à propos sur sa demi-feuille, en calquant

son style sur le nom qu'il a pris. On voit combien ce jeu doit être agréable lorsqu'il est joué par des gens instruits et spirituels. Toutes les lettres sont remises à mesure au secrétaire, qui, pour rendre le jeu plus piquant, ne manque pas de lire l'épître d'un guerrier après celle d'une bergère, celle d'un turc en réponse à la missive d'une parisienne, ou d'une héroïne sentimentale, ce qui produit le contraste et les quiproquo les plus amusants. On a coutume de faire connaître le nom que l'on a choisi; mais si on le confiait seulement au secrétaire, et que celui-ci, après avoir lu une des lettres, proposât aux joueurs d'en deviner l'auteur, il serait très-plaisant de les voir s'évertuer à deviner, d'après le choix du nom, les caractères du style, etc. Chaque joueur ne pourrait nommer qu'une fois, et s'il ne devinait pas, il donnerait un gage; la personne devinée paierait également. J'ai vu jouer de cette façon le *Secrétaire romanesque*, et je suis tentée de l'appeler secrétaire amusant.

La Sellette.

Parlons d'abord de la partie matérielle de ce jeu; la société se forme en cercle, ou en demi-cercle; toutes les personnes assises ainsi se nomment *juges;* une d'elles, appelée *l'ami coupable* ou *l'accusé*, est assise à quelque distance sur un tabouret; une autre qui porte le nom *d'accusateur* reste debout; son emploi est de recueillir les opinions sur l'accusé. Il s'en acquitte ainsi: *Illustres juges*, dit-il, en s'adressant à l'assemblée, *savez-vous pourquoi l'ami* (il nomme l'accusé) *est sur la sellette?* Chaque juge alors se lève, s'approche de l'accusateur, et lui fait connaître à voix basse la raison pour laquelle il croit que *l'ami coupable* est sur la sellette. Si la société est nombreuse, il est bon d'élire deux accusateurs, afin qu'ils puissent se rappeler exactement les déclarations qu'on leur a faites.

Chacun ayant confié son opinion aux accusateurs, ceux-ci s'avancent vers l'accusé, et lui exposent alternativement ce qu'on leur a dit contre lui; c'est encore un des avantages d'avoir deux accusateurs: en parlant chacun à leur tour, ils rompent l'ordre dans lequel ont été faites les déclarations, bien mieux qu'on ne peut le faire lorsqu'on est seul accusateur, parce que le soin que l'on prend à s'écarter de l'ordre des déclarations, en fait aisément perdre le fil. A chaque accusation, *l'ami coupable* nomme *le juge* qu'il croit l'avoir portée; s'il devine juste, le juge nommé donne un gage; dans le cas

contraire, l'accusé n'en donne point; mais, arrivé à la dernière accusation, s'il ne devine personne, il paie, et reste encore sur la *sellette*. Mais cela arrive rarement, parce qu'il lui suffit de nommer justement une seule personne : lorsqu'il devine le plus grand nombre des joueurs, c'est toujours le juge le premier nommé qui le remplace sur la sellette. Quand l'accusateur omet quelque accusation, il est aussi mis à l'amende. Ce serait vouloir tenter l'impossible que de chercher à donner des exemples pour des accusations qui varient suivant l'âge, le sexe, le caractère, les agréments, les talents et la position particulière des personnes; nous nous bornerons donc à recommander de se tenir en garde contre les compliments déplacés, les observations caustiques et les phrases affectées. L'accusé trouve moyen de deviner à l'aide de la connaissance qu'il a de l'esprit et du caractère des gens.

Le Conseil.

Ce jeu ressemble au précédent, quant à la forme et quant au fond. On s'assied de même, et chacun prend le titre de *conseiller*, qui répond à celui de juge : à la place de l'accusateur, un des joueurs est *le greffier du conseil;* enfin, au lieu de *l'ami coupable*, est *l'ami consultant*, assis également sur un tabouret à quelque distance du cercle; ce dernier attend que le greffier ait recueilli les voix : quand le greffier a fait son office, il s'avance vers le consultant, et d'un ton risiblement solennel : *Ami*, dit-il, *le conseil des conseils vous conseille d'être*, *de faire*, *d'éviter*, etc. (et il ajoute tous les conseils qu'il a été recueillir). Comme au jeu de la sellette, l'ordre dans lequel ont été donnés ces conseils doit être interverti, afin que le consultant ne devine pas les gens d'après leurs places respectives; il doit le faire d'après leurs habitudes, leur humeur, leurs prétentions, leur esprit, dont chaque *conseil* porte immanquablement l'empreinte. Un des traits de ressemblance qu'a le *conseil* avec la *sellette*, c'est qu'il peut devenir très-dangereux s'il n'est joué avec aménité et réserve, et très-ennuyeux, si les louanges banales et recherchées dictent les conseils. La marche du jeu et les cas où l'on doit payer des gages sont absolument les mêmes que pour le jeu précédent. Comme il y a souvent deux accusateurs dans l'un, il peut et doit y avoir deux greffiers dans l'autre.

Les Métamorphoses simples.

Il est commun et si facile de juger le prochain, qu'il est tout simple que les jeux, imitations plus ou moins directes de ce qui se passe dans le monde, nous retracent ces jugements sous diverses formes. La *sellette*, *le conseil* ont déjà mis à profit le penchant naturel que l'on a à soumettre les gens à son contrôle; voilà maintenant *les métamorphoses simples*, auxquelles ce penchant, un peu mitigé, laisse tout l'agrément de ces deux jeux, en leur ôtant en grande partie leur âpreté. Donnons les détails.

Chaque joueur adopte le nom d'un objet quelconque, dont il est censé revêtir les formes et acquérir les propriétés : cette métamorphose demande un certain choix. Bien qu'une femme fût jeune et jolie, et parce qu'elle serait jeune et jolie, il serait extrêmement ridicule qu'elle se changeât en rose, en lis ou en toute autre fleur dont la beauté est le principal attribut, car ce serait quêter des fadeurs. Vous pouvez toutefois, pour égayer les joueurs et leur fournir des observations plaisantes, prendre la forme d'un objet qui rappelle des idées tout-à-fait opposées à votre caractère et à votre humeur. Ainsi, une femme gaie, sociable, répandue dans le monde, peut se métamorphoser en hibou; un homme d'un âge mur, d'un esprit solide, en hanneton, etc., etc.

Supposons qu'une dame se soit changée en marbre, elle se place isolément sur un siège, au centre du cercle de la société; et un des joueurs se levant, fait le tour du cercle en demandant à chaque personne : *Si madame une telle était marbre, qu'en feriez-vous?* La personne interrogée répond. — *Qu'en penseriez-vous?* reprend le joueur, et après la seconde réponse, il ajoute : *Que voudriez-vous être?* Ces demandes se font à haute voix; mais les réponses se font à voix basse. L'interrogateur doit être bien sûr de sa mémoire pour les retenir exactement : comme, à raison de leur grand nombre, ce n'est pas chose facile, et que ses hésitations mettraient de la langueur dans le jeu, il peut en prendre des notes au crayon; il est bon aussi qu'il ait un compagnon. Lorsqu'il a recueilli les voix, il s'adresse à la dame métamorphosée, et lui rapporte ce qu'on lui a dit sur elle. Celle-ci doit, parmi les réponses, deviner quelqu'un, qui donne alors un gage, et se métamorphose à sa place. Si plusieurs personnes sont devinées, ce sera à la dernière à lui succéder; lorsqu'elle ne devine pas, elle donne un gage et choisit une autre métamorphose.

Le changement en marbre va mettre sur la voie des réponses que l'on peut faire. Ainsi l'on dira, en choses agréables : *Je ferais de madame..... une statue de l'Innocence*, *d'Hébé*, *de Vénus*, etc. *J'en ferais le buste de Sainte Cécile* (si la dame est musicienne), *de Corinne*, *de Cornélie*, etc. — *Je penserais qu'elle ne sera pas plus pure*, *que ses bras* (si elle les a beaux) *ne changeront guère sous cette nouvelle forme.* — *Je penserais que l'amour ne perd rien à la métamorphose.* — *Je penserais que la bienfaisance*, *l'amitié*, etc., *garantiraient son cœur de ce changement.* Pour la troisième série des réponses, on pourra dire : *Je voudrais être statuaire*, *Pygmalion*, *piédestal*, *etc.* Si, au contraire, on veut être satirique : *J'en ferais une table de jeu*, *un bloc*, *une statue de Junon*, *de la Fortune*, *un antique*, etc. — *Je penserais qu'elle ne sera pas plus froide*, *plus dure.* — *Je voudrais n'en être abrité qu'après ma mort; je voudrais être apothicaire*, *pour faire jouer le pilon dessus*, etc. Toute autre métamorphose fournit des réponses analogues, et que rend plus faciles et plus nombreuses la connaissance que l'on a du caractère des personnes métamorphosées. Tout ce que nous avons dit sur la nécessité de dire des traits malins sans blesser, et des choses agréables sans affadir, s'applique au jeu des métamorphoses.

Les Métamorphoses composées.

Quoique cette seconde manière de jouer les *métamorphoses* soit plus nouvelle et plus estimée que la première, et plus originale aussi, puisqu'elle ne ressemble à aucun autre jeu, je l'aime beaucoup moins, parce qu'elle me semble avoir je ne sais quel air d'affectation et d'apprêt qui manque de naturel, et par conséquent de grâce. Je puis être dans l'erreur : on va en juger.

Les dames et les messieurs se placent en cercle alternativement à côté les uns des autres. Ceux qui ne peuvent se placer ainsi ne prennent point part au jeu le premier tour; ils se mettent à l'écart, en attendant qu'ils remplacent les autres. Quand les couples sont formés, une dame commence : nous allons supposer les demandes et les réponses, pour mieux faire connaître la marche du jeu. Les mots imprimés en italique sont les formules de rigueur.

La première dame, à son voisin. — *Gentil chevalier*, *en quoi voudriez-vous être changé?*

Le monsieur à qui s'est adressée la dame (nous le désignerons sous le titre de *chevalier*). — Je voudrais être lyre.

La dame. — *Pourquoi?*

Le chevalier. — *Parce que* je serais placé entre les bras de mon amie et appuyé sur son cœur.

La dame. — Mais une lyre est souvent mouillée de larmes; ses cordes non assez tendues sont privées d'harmonie; et trop tendues elles se brisent.

Le chevalier. — Oui; mais entre ces deux écueils il y a un instant où ses accords pénétreraient l'âme de mon amie.

La dame. — *Soyez donc* lyre.

La deuxième dame à son voisin. (On peut quelquefois varier la demande.) — De quel objet voudriez-vous prendre la forme, gentil chevalier?

Le chevalier. — J'aimerais à être arbre de quinquina.

La dame. — *Pourquoi?*

Le chevalier. — *Parce que*, pendant ma vie, j'offrirais un doux ombrage contre le soleil des tropiques, et qu'après ma mort je rendrais la santé.

La dame. — Pensez-vous qu'administré par certains Esculapes, cela vous arrivât souvent? Ne seriez-vous pas plutôt en danger d'expédier les gens dans l'autre monde?

Le chevalier. — Cela pourrait être, mais, du moins, j'offrirais une branche précieuse de commerce, et je contribuerais peut-être à faire briller les perles de vos dents.

La dame. — *Soyez donc* quinquina, puisque c'est votre envie.

La troisième dame, s'adressant ensuite à son voisin. — Gentil chevalier, quel objet voudriez-vous être?

Le chevalier. — Il me plairait d'être coq.

La dame. — *Pourquoi?*

Le chevalier. — *Parce que* cet animal est le symbole de la vigilance, et qu'il est à la fois généreux, tendre et sultan.

La dame. — Ce caractère est rare, j'en conviens, et mérite votre choix : cependant vous seriez exposé à être vaincu par un coq plus fort que vous, à être mangé par les fouines; et en vous supposant tout le bonheur possible, vous finiriez toujours par figurer au gros sel.

Le chevalier. — Je n'en disconviens pas; mais si, dans un combat public, je pouvais attirer vos regards, trouverais-je jamais un vainqueur? Ma vigilance tromperait les animaux voraces; enfin, puisqu'il faut finir, mon sort ne serait-il pas digne d'envie si je pouvais, après ma mort, toucher votre bouche charmante?

La dame. — *Soyez donc* coq, puisque vous le désirez.

Le jeu continue de la sorte tant qu'il y a des dames. Le tour achevé, celle qui a parlé la première demande à son chevalier : Si vous étiez lyre, que donneriez-vous à votre belle?

Le chevalier. — L'enthousiasme des arts et de l'amour.

La deuxième dame, à son voisin. — Si vous étiez quinquina, que donneriez-vous à votre amante?

Le chevalier. — Je lui donnerais la santé.

La troisième dame, à son voisin. — Et vous, si vous étiez coq, que donneriez-vous à votre amie?

Le chevalier. — Ne pouvant rien lui offrir, du moins je ferais tout pour elle : je veillerais pour la garder, et je l'égayerais par mes chants.

Ces exemples suffisent pour montrer comment les messieurs doivent se métamorphoser. Passons aux dames : le jeu est absolument le même. Le premier monsieur interroge la première dame, et lui fait les mêmes questions et objections; puis, lorsque le tour du cercle est fini, les messieurs demandent chacun à leur dame : Si vous étiez... (l'objet dont elle a choisi la forme), que donneriez-vous, ou que feriez-vous pour votre ami ou votre amant?

Un choix de métamorphoses heureuses qui fournissent l'occasion de faire briller l'esprit; des métaphores agréables, des objections naturelles, des raisons valables de son changement, une application juste et plaisante des qualités, propriétés ou défauts de l'animal ou de l'objet qu'on voudrait être; des présents parfaitement analogues au caractère et à l'état de l'être ou de l'objet dont on a désiré la forme; enfin, de délicates allusions aux goûts de la personne qui vous interroge, telles sont les conditions nécessaires pour réussir à ce jeu. Quand on y manque en quelque chose, que l'on tarde à répondre, que l'on change les formules adoptées, que l'on répète ce qui a déjà été dit, soit dans le choix des métamorphoses, soit dans les objections, les réfutations, les dons, on donne un gage. Excepté les deux personnes qui parlent, toutes les autres sont juges de ces cas.

Compliments.

Si j'ai cherché quelque peu chicane aux *métamorphoses composées*, ce sera bien pire pour le jeu des compliments; car il a beaucoup d'analogie avec le précédent, et se montre infiniment plus affecté. Cependant une réunion de personnes ai-

mables, qui savent que l'esprit ne peut être jamais agréable sans naturel et sans abandon, peut corriger le vice originel des compliments. Du reste, on n'y joue communément que quelques minutes; mais, lorsqu'on l'a commencé, il faut achever le tour du cercle, parce que, généralement, personne ne se soucie d'être exclu..... d'une récolte de compliments surtout.

La marche de ce jeu est toute semblable à celle des *métamorphoses composées*; comme à ce dernier jeu, le cercle doit offrir alternativement un monsieur et une dame. La première dame, s'adressant à son voisin de droite, lui dira : *Je voudrais être telle chose*; et à son voisin de gauche : *Savez-vous pourquoi?* Le premier n'a pas le temps de répondre, et le second se borne à énoncer un des attributs de l'objet choisi. Mais la dame, se tournant de nouveau vers le monsieur placé à droite, lui dit : *Qu'y gagnerais-je?* Et celui-ci répond un compliment en rapport direct avec l'objet dont elle a fait choix. La finesse du jeu consiste à désirer être un animal qui soit plutôt le symbole du mal que du bien, afin de donner aux complimenteurs l'embarras et le plaisir de la difficulté vaincue. Apportons quelques exemples.

La première dame, à son voisin de droite. — *Je voudrais être perroquet.* A son voisin de gauche : *Savez-vous pourquoi ?*

Le voisin de gauche. — C'est qu'apparemment vous aimez à remuer la langue.

La première dame, à son voisin de droite. — Qu'y gagnerais-je ?

Le voisin de droite. — Vous y gagneriez de montrer que le charme de l'accent, l'agrément d'une belle bouche peuvent suppléer à l'esprit que vous auriez perdu.

La seconde, au monsieur de droite. — *Je voudrais être vipère.* A son voisin de gauche : *Savez-vous pourquoi?*

Le voisin de gauche. — C'est parce que vous voulez vous défaire de ceux qui vous font ombrage.

Le deuxième, au monsieur de droite. — Qu'y gagnerais-je?

Le voisin de droite. — Vous y gagneriez de triompher de vos ennemis, parce que, après les avoir démasqués par votre activité, vous les guéririez par votre bonté et votre dévoûment.

Le jeu continue de cette façon tant qu'il y a des dames :

vient ensuite le tour des messieurs. Alors celui qui se trouve auprès de la dame qui a commencé le jeu, lui dit : *Je voudrais être singe*. Puis à celle placée à sa gauche.— *Savez-vous pourquoi?*

La voisine de gauche.— Il paraît que vous aimez à faire des gambades et des contorsions.

Le premier monsieur à sa voisine de droite. — *Qu'y gagnerais-je?*

Le voisin de droite. — Vous y gagneriez de plaire à la fois aux étourdis et aux personnes sensées par la gaîté de vos manières et l'étendue de vos connaissances. — Ainsi de suite pour tous les messieurs.

Il ne s'agit plus maintenant que d'avertir le lecteur que l'on donne un gage lorsqu'on répond à la question ordinaire quelque chose qui n'est point dans les attributions de l'animal choisi; que l'on hésite, que l'on répète ce qui a été dit précédemment, ou que l'on fait un compliment qui ne se rapporte pas exactement à la métamorphose.

Un petit nota. Les dames récompensent les compliments par une joue ou une main qu'elles donnent à baiser, et les messieurs, en se levant, par un salut ou une génuflexion devant l'aimable complimenteuse.

L'Acrostiche.

Ce jeu n'est bon à jouer que dans les réunions peu nombreuses, car il consiste à proposer chacun à son tour un mot composé d'autant de lettres qu'il y a de personnes dans la société, moins une, qui est celle qui conduit le jeu, et qui ne garde aucune lettre pour elle; un exemple fera mieux comprendre ce jeu que ne le pourrait une description.

La personne qui commence prend un morceau de papier et un crayon pour écrire chaque mot qu'on lui répondra : je suppose que l'on soit huit personnes, le mot doit avoir sept lettres. La commençante dit : J'ai acheté un *matelas*, ou tout
1234567
autre mot composé de sept lettres, je voudrais l'échanger; puis elle demande à son voisin de droite : Que me donnerez-vous pour mon *M?*

Le premier voisin : un *mannequin* (on choisit exprès des mots baroques, pour que la personne qui fait l'acrostiche ait de la peine à les coudre dans son récit). Cette personne propose à chaque joueur une de ses lettres. Pour mon *A*, dit-elle,

que me donnerez-vous? — Le deuxième joueur: un *âne*. — Que me donnerez-vous pour mon *T*? — Le troisième joueur: un *tombeau*. — Que me donnerez-vous pour mon *E*? — Le quatrième joueur : une *épine*. — Que me donnerez-vous pour mon *L*? — Le cinquième joueur : un *lilas*. — Que me donnerez-vous pour mon *A*? — Le sixième joueur : une *avalanche*. —Que me donnerez-vous pour mon *S*?— Le septième joueur : une *souris*.

La commençante a donc pour son *matelas*: un *mannequin*, un *âne*, un *tombeau*, une *épine*, un *lilas*, une *avalanche*, une *souris*. Il faut qu'elle fasse entrer tout cela dans un thême qui ne soit point un amphigouri; la chose n'est pas facile : aussi, dès les premiers mots, bien des joueurs renoncent et donnent un gage. D'autres, plus courageux, se piquent au jeu et parviennent à composer un tout qui amuse beaucoup les auditeurs. Voici à peu près le parti que l'on peut tirer du bizarre assemblage de mots qui nous est échu en partage.

Je me proposais l'autre jour de faire un pélerinage à Ermenonville (que l'on me fasse la grâce de penser que je n'y allais point comme ces *mannequins* de *sensiblerie* qu'a poussés naguère le vent de la mode). Je montai sur l'*âne* consacré aux promenades de la vallée, et, plein d'émotion, je m'acheminai vers le *tombeau* de Jean-Jacques. Là, je me plongeais dans une rêverie à la fois philosophique et mélancolique : je songeais combien le chagrin touche au succès, et l'*épine* à la fleur. Tout-à-coup j'entends des cris perçants, des gémissements étouffés; je me retourne, et je vois sous un *lilas* une jeune personne éperdue; je l'interroge avec empressement sur la cause de son chagrin, de sa frayeur; point de réponse que des gestes et des regards d'effroi. Qu'avez-vous? lui dis-je; qui peut ainsi vous pénétrer de terreur? Nous ne sommes ni dans le pays des bêtes fauves, des reptiles dangereux, des *avalanches*. — Ah! me dit-elle, monsieur, qu'importe tout cela? j'ai vu, je viens de voir.... une *souris*!

On paie un gage quand on répond un mot déjà donné, ou quand on en oublie un dans l'emploi des objets proposés.

Les Rimes.

Continuons la description des jeux difficiles: celui-ci l'est beaucoup, surtout pour les premières fois qu'on le joue; mais il faut bien peu d'habitude pour se familiariser avec lui. Il consiste à se faire successivement une question les uns aux

autres, à laquelle il faut répondre juste, en arrangeant la réplique de manière à ce que le premier mot rime exactement avec le dernier de la question. Ce jeu se rapproche des *bouts-rimés;* on paie un gage quand on ne répond pas suivant cette condition, et quand, en adressant les questions, on ne place pas une rime féminine après une masculine, et lorsqu'aussi la réponse se sent de la contrainte de la rime (1).

La société se dispose de la manière que nous avons expliquée pour les *métamorphoses*, les *compliments*, etc. Comme pour tous les jeux de cette sorte, la personne qui commence s'adresse à son voisin de droite : supposons les demandes et les réponses suivantes :

Un monsieur, à sa dame de droite : Que pensez-vous du *mariage?*

La dame : *Je gage* que vous croyez le deviner.

Cette dame, à son voisin de droite (elle doit faire attention à n'amener que des rimes masculines) : Dites-moi un peu comment débute une *infidélité?*

Le monsieur : La *beauté* n'a pas besoin qu'on l'instruise à cet égard.

Le monsieur, à sa dame de droite : Est-ce que vous n'aimerez jamais la *danse?*

La dame : D'*avance* on ne peut s'engager.

Cette dame, à son voisin de droite : Lequel de nos jeux vous amuse le plus ?

Ici le voisin hésita et donna un gage, ce qui arrive souvent, surtout lorsqu'on choisit des rimes difficiles. Quand le tour est fini, on recommence: on ne saurait aller trop rapidement à ce jeu, car il vaut mieux courir le risque de donner des gages, que l'on gagnera ensuite en s'amusant, que d'ennuyer les autres et de s'ennuyer soi-même par une fatigante lenteur.

L'Avocat.

Voyons maintenant à faire du droit. Ne vous effrayez pas, mesdames, ce droit n'est pas aride, sec, compliqué : les plaidoiries seront courtes, et chacun sera avocat à son tour. Chacun doit, à ce jeu, se choisir un conseil, et il est convenu que personne ne prendra la parole pour soi : c'est à l'avocat de

(1) Quelquefois on en fait des vers. Il vâ de soi alors que les fautes de mesure, les hiatus, les omissions d'élisions indispensables entrainent également un gage. Mais les exigences de la prosodie ne doivent pas faire oublier que le pédantisme, partout repoussé, partout désagréable, est particulièrement insupportable dans les jeux.

défendre les intérêts de la personne qui l'a choisi. Les dames prennent les messieurs pour leurs avocats, et les messieurs donnent cette qualité aux dames.

Cela bien entendu, une des personnes de la société entame une histoire en forme d'acte d'accusation, où elle fait paraître adroitement le nom d'un des joueurs. Dès que celui-ci est nommé, son avocat doit prendre la parole et continuer sur le même ton; s'il l'oublie, il donne un gage; si la personne nommée ne laisse pas le temps à son avocat de répondre, ils paient tous les deux. Or, il est bien rare qu'il n'en soit pas ainsi, parce que l'habitude, l'attrait de la narration portent, d'une part, le client à parler quand on l'interpelle; et, de l'autre, que l'avocat oublie qu'il doit parler quand on ne s'occupe pas de lui. Plus l'histoire est vraisemblable, plus elle est animée, plus ces distractions se multiplient; néanmoins, de simples interrogations, des questions communes, pourvu qu'on les adresse brusquement, suffisent pour faire rire et donner des gages. Ce sera la ressource des personnes peu habituées à ce jeu : elles s'y feront ensuite par degrés. Un moyen immanquable de troubler avocats et clients, de leur faire prendre la parole les uns pour les autres, et de produire la plus plaisante confusion, c'est d'interpeller à la fois et rapidement tous les joueurs. Je pense qu'il est superflu que je dise que ce jeu est l'un des plus amusants de ce Manuel.

Le Médecin.

On se doute bien qu'en s'exerçant à ce jeu on n'a rien à démêler avec la docte faculté. Les ordonnances sont prescrites au hasard, et l'on s'inquiète peu de leurs effets; on voit bien qu'il s'agit d'un jeu : les médecins ne font pas tout-à-fait cela à demeure. Quoi qu'il en soit, le *médecin* de ce jeu est la personne qui commence à droite le demi-cercle de la société : tous les autres joueurs feignent d'être malades. Celui-ci leur tâte le pouls, les interroge successivement sur leurs indispositions, qu'il attribue à diverses causes, et principalement à l'amour: il donne à ces maux les noms les plus compliqués et les plus baroques, dont les médecins se servent et dont il peut avoir connaissance. Les mots de *péripneumonie*, *névralgie*, et tout autre titre difficile à retenir, sont ceux qu'il emploie de préférence; nous verrons bientôt pourquoi : il prescrit ensuite à haute voix une ordonnance quelconque composée de remèdes dont les noms soient longs, bizarres et difficiles à pronon-

cer; en même temps il prend au crayon note de sa prescription.

Lorsque sa tournée est finie, le médecin s'adresse indistinctement à l'un des joueurs, et lui dit en lui parlant d'un autre : « Monsieur (ou madame)...... est attaqué d'une telle maladie (il désigne la prétendue maladie par le nom qu'il lui a plu de lui donner); qu'ordonneriez-vous pour sa guérison? » La personne interrogée ainsi doit répéter mot à mot ce que le médecin a prescrit, ce qui n'est pas facile, à raison de la quantité des ordonnances, des termes baroques dont il les a semées, et de la volubilité avec laquelle il doit les avoir faites. La moindre erreur coûte un gage : on la constate aisément, car il suffit de jeter les yeux sur la note des ordonnances. Le médecin interroge ainsi toutes les personnes du cercle. Au second tour, on fait choix d'un autre docteur. La peine que se donnent les joueurs peu au courant des termes pharmaceutiques et pathologiques, la manière dont ils estropient ces mots, font beaucoup rire.

Le Chiromancien.

Tout le monde n'est pas propre à remplir ce rôle, attendu qu'il faut connaître tous les noms des lignes des mains, comme la vitale, la naturelle, la mensuelle, etc., avec leur signification : il faut connaître aussi les noms (de planètes) des monts qui se trouvent dans la paume de la main, avec leurs qualités astrologiques. On voit qu'il y a bien peu de personnes en état de jouer le *chiromancien.* (*Voyez*, pour vous mettre au courant, les livres qui traitent de la magie blanche spécialement.)

Le joueur qui fait ce personnage donne le nom d'une de ces lignes et celui d'une planète à chaque personne de la société, en lui apprenant quelle est l'influence qu'on leur attribue. Prenant ensuite la main d'une dame, il feint de lui tirer son horoscope : le joueur dont il prononce l'un des deux noms dans le discours qu'il tient à cette dame, doit répondre aussitôt en interprétant ce que le *chiromancien* a dit. Admettons que ce dernier annonce à la dame dont il tient la main, que la ligne vitale est entière; il faut que celui qui porte le nom de cette ligne ajoute que c'est un signe de longévité, etc.; si le *chiromancien* dit, au contraire, qu'elle est rompue, l'autre reprend que c'est le présage d'une existence de courte durée, etc., etc. Il en est de même pour les planètes. Lorsqu'on

entend citer celle dont on porte le nom, il faut faire connaître aussitôt l'influence favorable ou défavorable qui lui est attribuée : celui qui manque à l'une de ces règles paie un gage.

L'emploi de *chiromancien* prête beaucoup aux plaisanteries de tout genre ; on peut, selon la connaissance des goûts, des inclinations, des relations des gens, leur faire des prédictions extrêmement plaisantes.

Les Somnambules.

Il ne faut pas être grand sorcier pour pratiquer les sciences occultes dont nous nous occupons maintenant, et surtout pour le jeu des *somnambules*. La société se place en cercle, une dame auprès d'un monsieur. Celui qui commence le jeu s'adresse à sa voisine de droite, et lui demande si elle est malade. La dame répond affirmativement ou négativement, à volonté. Si elle dit oui, il lui propose de la magnétiser pour la guérir : si elle dit non, il l'engage à devenir somnambule pour éclairer sur leurs maux les autres personnes de l'assemblée. La dame consent dans tous les cas : alors le monsieur devient son magnétiseur ; après qu'il a fait, de l'air le plus sérieux et en grand silence, quelques passes magnétiques, la dame feint de s'endormir. *Êtes-vous somnambule?* lui demande-t-il. — *Oui je le suis*, répond-elle, *et vais le montrer*. Si elle avait dit qu'elle est malade, il faut qu'elle bâtisse une histoire sur la cause de sa maladie, et se prescrive divers remèdes, dont les plus ordinaires sont : qu'il faut qu'elle entende chanter madame une telle ou reçoive le secret de monsieur un tel, ou qu'elle voie monsieur et mademoiselle tels s'embrasser. Après ce récit et ces ordonnances, son magnétiseur la réveille en lui passant deux doigts sur le front, et les personnes qu'elle a désignées sont tenues d'obéir aussitôt. Si la *somnambule* s'est endormie dans l'intérêt du public, son magnétiseur la consulte sur telles et telles maladies dont il lui plaît de gratifier les couples des joueurs, et la somnambule ordonne ce qu'elle juge à propos, comme aussi elle se plaît à chercher les causes secrètes des maux de ces prétendus malades. On voit que la somnambule a toute latitude pour faire des histoires mélancoliques, burlesques, ou du genre noble et tragique, à son choix : elle prescrit ordinairement des déclarations à genoux aux messieurs, des confidences aux dames, des baisers et des chansons aux uns et aux autres. Tandis que tout cela s'exécute, elle doit rester les yeux fermés ; et dès

qu'elle les ouvre, elle donne un gage. Afin de lui faire commettre le péché de curiosité, on ne manque pas de se récrier sur la mine comique des gens qui se guérissent d'après ses prescriptions. Dès que la dernière est exécutée, le *magnétiseur* réveille la somnambule : alors le joueur qui se trouve à la droite de celle-ci joue la même cérémonie avec la dame placée à sa gauche. Elle ne peut refuser de se laisser magnétiser, mais elle peut refuser d'être somnambule. A cet effet, dès qu'elle feint de s'endormir, et que son magnétiseur lui demande : *Etes-vous somnambule?* elle gardera le silence, et le magnétiseur la réveillera ; il répétera sa question. *Je ne le suis point*, dira-t-elle; mais alors il faut qu'elle embrasse son magnétiseur, et qu'elle donne un gage. Cette nécessité, et plus encore l'ennui de ne point se mêler au jeu, fait qu'on profite peu de cette ressource, et qu'on préfère improviser des histoires; on a du reste l'avantage de commander les autres joueurs à son gré.

Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que tous les messieurs du cercle aient été magnétiseurs, et les dames somnambules. Le tour du cercle est fort long à faire, et paraît fort court, pour peu que ces dernières mettent de l'esprit, de la vivacité, un peu de malice dans leurs ordonnances; et quelles sont les dames qui manquent de ces qualités? Leur tact naturel, la finesse d'observation qui les met si bien au courant des penchants, des goûts, des petits secrets; l'aménité, la délicatesse d'expression, qui écartent ce qui pourrait blesser, tout se réunit ordinairement pour rendre les révélations des somnambules on ne peut plus agréables.

Au second tour, c'est aux dames à magnétiser, et aux messieurs à être somnambules. Il va sans dire que les personnes auxquelles ces oracles endormis ont prêté des passions secrètes, d'amoureuses douleurs, de romanesques infortunes, pour lesquelles il a fallu force déclarations, baisers et romances, s'en dédommagent à leur tour quand elles sont somnambules, et rendent la pareille à leurs docteurs. Ce jeu est extrêmement original, piquant et varié.

La Chasse de l'Amour.

Tous les joueurs doivent prendre les noms des personnages historiques illustres par amour, ou ceux de héros de romans célèbres. Ainsi les dames se nommeront *Héro*, *Laure*, *Héloïse*, *La Vallière*, *Sapho*, *Julie*, *Clarisse*, *Corinne*, etc., etc., et les messieurs adopteront les noms de *Léandre*, *Abailard*, *Pé-*

trarque, etc., etc. La personne qui conduit le jeu s'appelle *grand-veneur de Cythère*. Il ouvre le jeu en racontant une histoire d'infidélité, de laquelle il résulte que l'Amour s'est enfui d'auprès d'un jeune couple dont il faisait le bonheur, et qui, sans lui, ne saurait vivre : « Cherchons-le, poursuit le *grand-veneur*, cherchons-le partout, ramenons-le dans le cœur de ces amants : où peut-il être caché ? » — La première dame assise à droite du grand-veneur répond : « Il est allé se loger dans le cœur de Léandre, » en désignant le monsieur qui se trouve vis-à-vis d'elle. Celui-ci réplique promptement en désignant la dame placée en face de lui : « Il est dans les yeux de Clarisse. » — Clarisse, à son tour, et de la même manière, dit : « Il est dans le sein d'Abailard, etc. » Aussitôt chacun s'écrie : « *A l'Amour! A l'Amour!* » L'un demande ses chevaux, celui-ci ses chiens, celui-là ses pièges, l'autre ses armes ou ses oiseaux de proie, comme s'il s'agissait d'une chasse réelle, et tous se précipitent sur les pas de la personne chez laquelle on dit que s'est réfugié l'Amour. Si cette personne veut se dérober à tant de poursuites, elle en nomme une autre dans la tête de laquelle elle assure que l'Amour s'est caché; celle-ci doit s'enfuir promptement, et, suivie par toute la chasse, qui doit courir toujours dans le même sens, elle fait un ou plusieurs tours de l'appartement : lorsqu'elle se voit près d'être atteinte, elle nomme à son tour un autre joueur, ainsi de suite.

On ne peut désigner les personnes que par le nom qu'elles ont adopté au commencement du jeu. Si l'on oublie ces noms, on donne un gage.

Ce jeu, tel que le voici, serait mieux placé dans le Chapitre des jeux d'action ou dans celui des jeux de mémoire ; mais il est une autre manière de le jouer qui le fait rentrer dans la classe des jeux d'esprit. La société se partage : la moitié des joueurs prend les titres de piqueurs, chasseurs ; et le grand-veneur est à leur tête : l'autre moitié forme les couples amoureux (sans noms empruntés), chez lesquels on dit que s'est réfugié l'Amour.

Le grand-veneur, s'adressant à ses compagnons, leur dit qu'il sait bien vers quel endroit ils doivent diriger leurs poursuites pour trouver l'Amour : « C'est, leur dit-il, chez Monsieur et Madame tels ; vous allez juger si mes espérances sont fondées. » Et, là-dessus, il leur débite une histoire qu'il attribue au couple désigné : le dénouement de cette histoire est l'admission de l'Amour dans le cœur des deux personnages ; et

tous les chasseurs s'élancent vers eux, pour leur faire restituer le petit dieu. Ce couple n'a d'autre parti à prendre que d'attribuer à son tour une histoire amoureuse au couple qui l'avoisine. Celui-ci fait de même ensuite; et toujours ainsi, jusqu'à ce que tous les amants aient été alternativement pourchassés et narrateurs. Après cela, les joueurs échangent leurs rôles; la troupe des chasseurs prend la place des amants, et ceux-ci prennent la place des chasseurs. En racontant l'histoire qu'il leur plaît d'improviser, chaque amant et chaque amante parlent l'un après l'autre : ils s'avertissent mutuellement de prendre la parole, en se serrant la main. Quand le récit ressemble aux récits précédents, soit pour le fond, soit pour la forme, les narrateurs donnent des gages.

Ce jeu est infiniment plus agréable de cette dernière façon.

La perte du Cœur.

Les préliminaires de ce jeu sont ceux de la première manière de jouer à *la chasse de l'Amour*. Les dames choisissent pour les messieurs, et ceux-ci choisissent pour les dames, des noms tirés de l'histoire ou de la fable, en accompagnant ces noms de quelque épithète relative au caractère du personnage que l'on représente. Ainsi, les noms du vaillant Achille, de l'efféminé Pâris, du rusé Ulysse, de l'impétueux Pyrrhus, etc., etc. ; et ceux de la fidèle Pénélope, de la coquette Hélène, de la pieuse Iphigénie, de la malheureuse Electre, etc., etc., seront adoptés par les messieurs et les dames de la société. Les personnages célèbres du moyen-âge, tels que Henri II, François I[er], Henri IV, le duc d'Orange, etc.; Marguerite d'Anjou, Elisabeth d'Angleterre, Marie Stuart, etc., et surtout des noms de romans, de comédie, des noms espagnols, asiatiques, chinois, suivis d'épithètes bizarres, doivent être choisis de préférence pour augmenter les agréments et les difficultés du jeu.

Ces noms convenus, on s'assied en cercle, et le monsieur chargé de commencer le jeu, dit en soupirant : *Hélas! j'ai perdu mon cœur!* On lui adresse cette question : *Qui vous l'a pris?* Alors il désigne une dame de la société par le nom suivi de l'épithète qu'elle a reçue, en l'accusant de s'être emparée de son cœur. Aussitôt on se retourne vers cette dame, et chacun lui fait à son tour des reproches sur son prétendu crime, en lui rappelant le personnage dont elle porte le nom. Supposons qu'elle soit désignée par le nom d'Agnès-Sorel, on

lui dit : « N'était-ce donc point assez de vous être emparée du cœur de Charles VII, à tel point qu'il en perdait le souvenir de sa sûreté et de sa gloire? Fallait-il encore enlever celui (supposons que le jeune plaignant soit le prince noir, l'ordre du temps n'y fait rien) du prince de Galles, qui n'a jamais été renommé parmi les amoureux. » Une autre personne donne à ses reproches une forme burlesque : celle qui lui succède prend le ton sentimental; une quatrième s'étonne qu'avec des regards si doux, un extérieur aussi aimable, Agnès ait tant de cruauté : d'autres lui peignent les tourments du jeune homme dont elle a dérobé le cœur, la supplient de le lui rendre, et de s'attendrir, etc., etc. Tous les joueurs doivent parler dans le même sens, d'une manière opposée, vive et même brusque.

La dame est tenue de répondre à toutes les accusations directement et successivement, sans oublier son personnage et celui du joueur qu'on l'accuse d'avoir volé; mais, étourdie par la multitude des reproches, il est presque impossible qu'elle n'en oublie pas la plus grande partie; cette omission lui coûte un gage. Le seul moyen de se soustraire à cette amende, est de soutenir qu'elle n'est pas coupable, qu'on la calomnie, etc., etc. ; qu'elle est fidèle à Charles VII, et que ce n'est point elle qui a pris le cœur du plaignant, mais bien une autre dame de la société, qu'elle désigne par son nom d'emprunt (supposons que cette dame soit Cléopâtre), qui a depuis longtemps cette habitude. Alors, tous les joueurs prennent Cléopâtre à partie.

Celle-ci veut-elle diriger l'attaque sur les jeunes gens, elle avoue qu'elle a ravi le cœur de celui qui le réclame, mais elle ajoute, en désignant un monsieur sous le nom qui lui a été imposé (supposons que ce soit Fiesque), que c'est pour se venger du perfide qui lui a dérobé le sien.

Le jeu continue de cette manière. On voit combien cette réunion de noms historiques forme un amphigouri plaisant et tout-à-fait d'un genre nouveau; combien le jeu doit être animé, et combien encore les gages doivent se multiplier, puisqu'il est défendu de reproduire les raisons et les accusations déjà présentées.

Ce jeu est de très-moderne invention.

Le Mariage.

On choisit et on adopte chacun un nom quelconque de l'his-

toire moderne, de comédie, de roman, ou même pris parmi les héros de Vadé, ce qui rend le jeu plus amusant, car on y peut célébrer l'hymen de *Barchot de la Guernouillière* et d'Indiana. Tout le monde étant qualifié, une demoiselle demande tour-à-tour aux jeunes gens quel est celui d'entre eux qu'ils veulent lui donner pour époux? Selon leur réponse, elle est obligée de motiver son refus ou son adhésion. Dans le premier cas, se prévalant du titre que porte la personne qu'on lui propose, elle lui reprochera différents défauts (supposons, par exemple, que ce soit Osvald de Corinne), elle dira qu'il cède trop à l'opinion, qu'il manque de confiance, d'amour, etc.

On ne peut proposer qu'un mari; mais il est permis de s'offrir soi-même, et alors le jeu n'en devient que plus piquant, car le prétendu et la demoiselle débattent ensemble les qualités nécessaires pour être heureux en ménage. Les demoiselles ne font ordinairement point de grâce aux jaloux, aux inconstants : toutes veulent trouver un mari

« Point froid et point jaloux : notez ces deux points-ci. »

LA FONTAINE, *la Fille*.

On voit bien qu'il s'agit d'un jeu. Les messieurs, de leur côté, promettent monts et merveilles; la jeune personne se décide; et, dès qu'elle a dit oui, elle est obligée d'accorder un baiser à son époux, qu'elle désigne toujours par le nom qu'il a pris dès l'ouverture du jeu, sous peine de donner un gage. Souvent son surnom et celui du Monsieur produisent le rapprochement le plus grotesque. C'est ainsi que j'ai vu marier Atala avec M. Bois-Sec (le ci-devant jeune homme); le Paria de Bernardin-de-Saint-Pierre avec madame de Pompadour; le mélancolique René avec Manon-Lescaut; M. Botte, de Pigault-Lebrun, avec Adélaïde, amante du comte de Comminges.

La demoiselle qui suit immédiatement celle qui vient de se marier fait un choix, en suivant la même marche que sa devancière, mais en commençant à interroger le jeune homme qui suit le nouveau marié. Quand toutes les jeunes personnes sont pourvues, on interroge les maris sur les motifs qui les ont engagés à prendre leurs femmes. Les raisons alléguées par les uns et par les autres, la cacophonie des noms historiques, les débats qui ont lieu entre les futurs avant la conclusion du mariage, rendent ce jeu très-amusant.

Les Portraits.

Il ne faut ni palette, ni pinceau pour faire ces *portraits;* quelques souhaits font toute l'affaire : voici comment on s'y prend. La société se partage d'une manière inusitée, car les messieurs sont d'un côté et les dames de l'autre : ils sont assis en face les uns des autres, et ne laissent entre eux que l'intervalle nécessaire au passage des *vérificateurs.* Ceux-ci sont au nombre de deux, si la société est peu nombreuse ; et de quatre, si elle compte beaucoup de joueurs : une dame est *vérificateur* pour les messieurs, et un monsieur l'est pour les dames. L'emploi des *vérificateurs* est de poser au crayon, sur une feuille de papier, après ces mots : *Si j'avais une femme (ou un mari), je voudrais qu'elle eût,* trois questions pour chacune des personnes de la société. En voici le tableau :

Pour les messieurs.		*Pour les dames.*	
Si j'avais une femme, je voudrais qu'elle eût :		Si j'avais un mari, je voudrais qu'il eût :	
Pour le 1er joueur.	1° Les cheveux. 2° Les yeux. 3° La taille.	Pour la 1re dame.	1° Les manières. 2° L'esprit. 3° Le caractère.
Pour le 2e joueur.	1° Le sourire. 2° Le regard. 3° Le teint.	Pour la 2e dame.	1° Le cœur. 2° La conversation. 3° Le maintien.
Pour le 3e joueur.	1° Les lèvres. 2° Les dents. 3° La physionomie.	Pour la 3e dame.	1° La naissance. 2° La fortune. 3° Les emplois.

On continue de la même manière cette liste de trois questions, jusqu'à ce qu'on en ait posé pour tous les joueurs. Il n'est point défendu de se répéter, car l'exécution d'une telle règle serait impossible : les joueurs n'ont point la même licence dans les mots qu'ils doivent ajouter à la suite des points tracés après les questions.

Quand le vérificateur des dames a fini sa liste, il présente la feuille de papier aux dames, pour qu'elles inscrivent les qualités qu'elles désirent dans leurs époux. Le vérificateur des messieurs fait de même : tous deux commencent par la première personne à droite. Ils sont debout et vont de l'un à l'autre joueur.

Supposons que la première dame écrive, après les mots *les manières*, distinguées ; après *l'esprit*, cultivé ; après *le caractère*, généreux. Lorsqu'elle a fini, le monsieur vérificateur passe le papier à la seconde dame, qui met après les mots *le cœur*, sensible ; après *conversation*, attachante ; après *le maintien*, noble et fier. Vient le tour de la troisième, qui écrit après *la naissance*, honnête ; après *la fortune*, médiocre ; après *les emplois*, honorables ; et ainsi de suite pour toutes les autres dames de l'assemblée.

Supposons encore que le premier joueur, auquel la dame-vérificateur a présenté sa liste, écrive après *les cheveux*, blonds ; après *les yeux*, bleus ; après *la taille*, flexible. Supposons que le second joueur, qui reçoit la liste à son tour, mette après les mots *le sourire*, agréable ; après *le regard*, caressant ; après *le teint*, vermeil ; et qu'enfin le troisième joueur écrive, sur la série qui lui échoit en partage, après les mots *les lèvres*, souriantes ; après *les dents*, petites et blanches ; après *la physionomie*, agréable.

Le second et le troisième joueur s'étant rencontrés dans l'épithète d'agréable, l'un d'eux doit un gage ; et ce sera celui dont les raisons satisferont le moins la société, quand les vérificateurs les interrogeront sur les motifs qui ont déterminé leur choix. Mais lorsqu'on se répète soi-même, par exemple, si l'on désire à sa femme les cheveux *noirs*, les yeux *noirs*, on donne le gage sans recours et sans délai. Les ratures et toutes corrections sont défendues : le premier mot écrit à la hâte, quel qu'il soit, doit subsister.

Voici les questions que les vérificateurs adressent ensuite à leurs commettants, et les réponses que ceux-ci peuvent à peu près faire.

Le vérificateur des dames commence toujours ; l'autre parle ensuite. Les mots en italique sont des formules de rigueur.

Le monsieur vérificateur, à la première dame. — *Pourquoi voudriez-vous* que votre mari eût les manières distinguées ?

La première dame. — *Parce que c'est* l'indice d'une bonne éducation.

La dame vérificateur, au premier joueur. — *Pourquoi voudriez-vous* que votre femme eût les cheveux blonds ?

Le premier joueur. — *Parce que* le caractère d'une beauté blonde est la douceur.

Le monsieur vérificateur, à la première dame. — *Pourquoi voudriez-vous* que votre mari eût l'esprit cultivé ?

La première dame. — *Pour qu'il* ne connût jamais l'ennui, et pût m'instruire.

La dame vérificateur, au premier joueur. — *Pourquoi voudriez-vous* que votre femme eût les yeux bleus?

Le premier joueur. — *Parce que* le sentiment y prendrait une expression plus naïve et plus tendre.

Il n'est pas besoin que nous poursuivions le cours de ces questions, le jeu est assez compris ; il me reste seulement à ajouter qu'après avoir fait répondre à une série de trois questions adressées séparément à chaque joueur des deux sexes, le *vérificateur* interroge les messieurs sur les questions soumises aux dames, et les dames sur celles qu'on a présentées aux messieurs, en s'adressant alternativement aux uns et aux autres.

Le Calendrier perpétuel.

Ce jeu, peu connu, mérite de l'être beaucoup, car il est neuf et varié : j'espère que le lecteur ne me démentira pas. Dans cette confiance, j'ouvre mon calendrier.

Un des joueurs prend le nom du *Temps*, et s'assied au milieu du salon devant un paravent, ou un rideau tendu, et sur un siège plus élevé que les autres. Il faut que la société soit nombreuse, car douze des joueurs doivent représenter les mois dont ils prennent chacun le nom, et sept autres, les jours de la semaine : s'il y en a davantage, ils sont des années, et se nomment 1846, 1847, 1848, etc. Tous ces personnages se tiennent debout derrière le Temps ; celui-ci ouvre le jeu à peu près en ces termes : « Reposons-nous un moment, je me lasse à la fin de voler sans relâche : reposons-nous.... au grand regret, à la grande satisfaction des hommes dans leurs diverses et rapides situations : beaucoup en gémiront. Qu'importe, je n'ai pas l'habitude de les écouter ; amusons-nous à voir ce que je leur prépare : holà, mes enfants, accourez ; 1848 (le joueur qui porte ce nom paraît, et se place en face du Temps), dis-moi ce que tu réserves aux hommes? »

1848 fait d'une manière abrégée les prédictions qui lui conviennent ; il peut d'autant plus facilement louer et blâmer, qu'il généralise toujours. On sent combien il est aisé de faire une foule de plaisanteries piquantes, de critiques ingénieuses du passé dans ces prévisions de l'avenir. *C'est fort bien*, dit le Temps, mais tout cela est un peu vague, j'aime les détails ; que tes enfants m'en donnent successivement, *transmets mon dé-*

sir à ton fils aîné. L'année alors appelle la personne qui porte le nom de *Janvier*, et s'assied à droite du Temps. *Janvier* s'avance, se place debout devant le Temps, et raconte ce qui doit lui arriver, c'est-à-dire une histoire en rapport avec ce qui le distingue, les étrennes et le froid : son récit terminé, il s'assied à côté de l'année, qui bientôt, d'après l'invitation de son père (le Temps), appelle *Février*. *Février* raconte à son tour une anecdote assortie à son caractère, c'est-à-dire des scènes de carnaval; à mesure qu'il parle, *Janvier* se glisse à petits pas derrière lui, et disparaît derrière le paravent quand celui-ci prononce les derniers mots de son discours. Le Temps manifeste encore son approbation, et fait quelques réflexions qui se terminent par l'apparition de *Mars*, qui, comme les mois précédents, fait une narration analogue aux idées qu'il rappelle ; et par conséquent met en scène les giboulées, le premier printemps. Il se retire ensuite de la même manière que *Février*. Le jeu continue ainsi pour tous les mois : mais quoique chacun puisse faire une narration différente, ces récits auraient de l'uniformité dans la forme, lors même qu'ils en seraient exempts pour le fond, et l'on connaît depuis longtemps la progéniture de l'uniformité. Les mois ont donc la permission de garder le silence, en donnant pour excuse qu'ils n'offriraient rien de remarquable ; ils peuvent aussi appeler les jours de la semaine, et faire avec eux une histoire en dialogue à peu près dans le genre du roman impromptu. Il me vient à l'instant en tête un ancien couplet, assez médiocre, mais qui a l'avantage de me faire comprendre très-clairement. Le mois prononce les noms des jours, etc. Ceux-ci terminent les vers que leurs noms commencent.

Dimanche : je fus aimable.
Lundi : je fus autrement.
Mardi : je fus raisonnable.
Mercredi : je fis l'enfant.
Jeudi : je fis la capable.
Vendredi : j'eus un amant.
Samedi : je fus coupable.
Dimanche : il fut inconstant.

Les joueurs paresseux se promettent sans doute d'user du privilége du silence, quand bien même ils porteraient les noms consacrés de *Mai* et de *Septembre*, et devraient par conséquent nous révéler les doux secrets des amants, et les transports fou-

gueux des buveurs ; je dirai avec le Temps *c'est fort bien*, mais que ces paresseux se tiennent pour avertis qu'ils paieront d'un gage, et même de deux, si le Temps l'exige, le droit de se récuser.

Quand tous les mois et les jours de la semaine sont passés en payant leurs tributs, ils se prennent par la main, forment une ronde et sautent en tournant deux ou trois fois autour du Temps, en chantant en chœur le refrain de la charmante chanson de M. de Ségur :

« Ah ! l'amour fait passer le temps !
—Ah ! le temps fait passer l'amour ! »

répond le Temps en branlant la tête. On se quitte ensuite, on reprend sa place derrière le paravent : une nouvelle année est interpellée, et les mois et les jours reparaissent de nouveau, après avoir échangé leurs noms entre eux. C'est là qu'il leur faut faire attention à ne point donner de gages : un récit semblable à l'un des récits précédents entraîne immanquablement une amende. A chaque tour, on peut donner un successeur au Temps ; s'il n'y a pas assez de monde pour faire plusieurs années, la personne qui s'appelait d'abord 1848, prend successivement les noms de 1849, 1850, etc., ou bien elle adopte le titre d'un des mois, et lui donne en échange celui qu'elle a la faculté de prendre.

L'Inquisition par un dé.

Ce jeu se plie à toutes les dispositions : simple dans ses règles et varié dans leur application, il peut être facile, commun même pour certaines personnes, et très-piquant pour les gens d'esprit.

Les préparatifs de cette confession sont d'abord ceux du *secrétaire :* la société se range autour d'une table garnie de ce qu'il faut pour écrire ; un des joueurs prend le titre d'inquisiteur, et distribue deux ou trois demi-feuilles ou quarts de feuille de papier à chaque personne ; puis il inscrit secrètement sur une de celles qui lui restent, ce qu'il lui plaît de nommer, *un acte défendu ou un péché ;* d'après la connaissance qu'il a du caractère des joueurs, il écrit particulièrement ce qui est dans leurs habitudes ou leur langage. Il remet ensuite un cornet, dans lequel se trouve un seul dé, à la personne qui est à sa droite (et qui doit être une dame), en lui disant : « *Con-*

fessez-vous, vous êtes inculpée. » L'inculpée renverse le cornet sur la table, et déclare autant de péchés que le dé porte de points.

Supposons qu'elle amène le nombre cinq, elle inscrira cinq péchés sur une demi-feuille de papier, et la donnera à l'inquisiteur, qui en fera lecture à haute voix. Si quelques-uns de ses aveux se rencontrent avec les cas de conscience inscrits à part par l'inquisiteur, elle donne un gage; dans le cas contraire, l'inquisiteur dit: *je vous absous;* et le cornet passe dans les mains de la personne qui est à droite, mais alors, c'est à la pénitente à dire à son voisin : *vous êtes inculpé, confessez-vous.* Quand on s'accuse d'un péché déjà inscrit par l'inquisiteur, ou que l'on répète l'accusation qu'a faite un autre joueur, on prend l'emploi du premier, et, à son tour, on inscrit sur un carré de papier les fautes que l'on suppose habituelles aux joueurs. On donne un gage pour toutes les répétitions.

Ce jeu se joue aussi sans écrire pour les pénitents, car l'inquisiteur inscrit toujours les péchés à l'avance. Toute la différence est qu'au lieu de faire une confession écrite, on s'accuse à haute voix. Ce mode me semble préférable, en ce qu'il rend le jeu plus vif et plus animé.

Voici à peu près les espèces de fautes que l'on peut déclarer: ces accusations doivent être un moyen ingénieux de louer délicatement les personnes qui vous plaisent, et de critiquer finement les autres:

1° J'ai ressenti des mouvements d'envie de voir mademoiselle*** réunir tant de talents.

2° J'ai omis, par respect humain, de dire à madame**** combien elle me paraît aimable.

3° Un jeune homme pourra dire : je me suis imprudemment exposé à la tentation, en écoutant mademoiselle*** chanter une romance d'amour, que sa voix rendait trop touchante.

4° J'ai écouté avec plaisir médire d'une gentille étourdie.

5° Je me suis amusé des craintes de certain jaloux à nos jeux, et de sa plaisante mine pour les cacher.

6° J'ai désiré qu'une jolie coquette ne pût, malgré tous ses efforts, enchaîner d'autre homme qu'un fat.

CHAPITRE XI.

SALON.

JEUX DE MOTS, JEUX PRÉPARÉS, JEUX-PROVERBES.

JEUX DE MOTS.

J'ai cru devoir rassembler à part ces jeux, que l'on place ordinairement dans le chapitre des jeux d'esprit, parce que d'abord ils me semblent avoir un caractère différent ; que, classés ainsi, ils faciliteront les recherches des joueurs, et qu'enfin ils accompagneront les *charades en action*, que l'on décrit isolément à la suite des jeux, sans qu'elles tiennent à rien. Il est vrai que le *propos interrompu*, par lequel nous commençons cette série, a peu de rapport avec le jeu de charades ; mais il en a avec celui dont il est suivi ; celui-ci avec un autre, et ainsi de suite, par gradation, arrivent à juste point les charades.

Le propos interrompu.

Qui ne connaît le propos interrompu ; qui ne sait que lorsque la société est assise en cercle, la personne qui commence le jeu dit à l'oreille de son voisin de droite : *A quoi sert.... une épingle* (je suppose ce mot, mais le nom de tout autre objet peut le remplacer), et que celui-ci répond juste (supposons encore qu'il dise :) *A fixer un fichu*. Qui ne sait que le voisin adresse à son tour une question à la personne placée à sa droite, qui, après avoir répondu juste, en fera de même, et ainsi de suite. Supposons la nouvelle question et la nouvelle réponse : *A quoi sert une glace? — A rendre notre image*.

Qui ne sait encore que lorsque le tour est fini, c'est-à-dire lorsque le joueur qui a commencé à interroger est interrogé à son tour, on recueille à haute voix les demandes et les réponses, en changeant l'ordre dans lequel elles ont été faites, et en prenant les premières demandes pour leur appliquer les dernières réponses. Il en résulte ordinairement des coq-à-l'âne très-comiques. Dans l'exemple que nous avons cité, le joueur chargé de rapporter les demandes et les réponses dirait : *On me demande à quoi sert une épingle*, et l'on me répond

qu'elle sert à rendre notre image. Tout le monde sait cela, mais aussi beaucoup de personnes peuvent l'oublier.

Les Coq-à-l'Ane.

Ce jeu est plus drôle que le précédent, parce qu'il marche avec plus de rapidité. On se place en cercle, tandis qu'un seul joueur, resté debout, se rend à l'extrémité du salon pour ne pas entendre le mot que chacun va dire tout bas à l'oreille de son voisin de droite. Quand on a terminé, on rappelle le joueur, qui, se plaçant au milieu du cercle, fait à chaque personne la question qui lui vient à l'esprit; chacun répond aussitôt le mot qu'il a reçu, ce qui produit des coq-à-l'âne fort risibles. Pour être habile à ce jeu, il suffit de savoir poser les questions de manière que toute sorte de réponses puissent s'y rattacher. Supposons que tout le monde ayant reçu un mot, l'interrogateur pose les questions suivantes:

Au premier joueur. — Qu'est-ce que le succès?
Réponse. — Un prisme.
Au deuxième. — Quel est l'emblème du plaisir?
Réponse. — Une bulle de savon.
Au troisième. — Que cache votre secret?
Réponse. — Un désir.
Au quatrième. — A quoi me comparez-vous?
Réponse. — A un miroir.
Au cinquième. — Qu'est-ce que la sagesse?
Réponse. — Une anguille, etc., etc.

On voit, par ces exemples, que les mots reçus étaient *prisme, bulle de savon, désir, miroir et anguille.*

Toute la difficulté du jeu consiste à poser des questions différentes sans se répéter ni sans hésiter, sous peine de donner un gage. On subit la même peine lorsqu'on oublie le mot que l'on a reçu; mais les gages ne viennent guère par cette voie.

Les trois Règnes.

Pour jouer à ce jeu, la société s'assied en cercle comme pour le précédent, et un des joueurs est exilé dans un appartement voisin, afin qu'il n'entende point le mot que l'on va choisir, et qu'il devra deviner, au moyen de douze questions, faute de quoi il donnerait un gage et retournerait en exil. On veut ordinairement que la personne qui commence le jeu explique à l'assemblée la classification des trois règnes; mais, outre que, dans la société un peu distinguée, un pareil soin est inutile,

il a un air de pédanterie et de grossièreté. Si l'on suppose que quelques personnes sont étrangères à cette division si connue des *trois règnes* de la nature, il faut interroger sur ce point le joueur exilé, lorsqu'on le rappelle après avoir choisi le mot; alors, en expliquant que par le règne animal on entend tout ce qui a vie et mouvement, depuis le dernier insecte jusqu'aux colosses des mers; que le règne végétal comprend tout ce que la nature produit par la végétation, depuis la mousse inaperçue jusqu'aux arbres qui se perdent dans les nuages, et qu'enfin le règne minéral renferme tout ce qui est privé de vie et de mouvement, comme la pierre, les métaux, les objets pétrifiés, etc., le joueur satisfait à la condition du jeu, sans paraître s'ériger en pédagogue de la société.

Le joueur rappelé se place au centre du cercle, et la personne qui doit commencer le prévient que l'on considère, dans ce jeu, comme faisant partie des trois règnes de la nature, tout ce qui en provient. Ainsi, la laine, les étoffes, la soie, les rubans, appartenant au règne animal; la toile, au règne végétal, ainsi de suite pour tout autre objet composé; elle lui dit aussi qu'on lui répondra juste, sous peine de payer un gage, et qu'on distinguera si l'objet pensé est un composé de matières appartenant à des règnes différents, ou s'il peut être classé dans un seul règne. Quant à la manière de poser les questions, elle dépend absolument de celui qui doit deviner.

Voici un exemple de ce jeu à la fois simple, instructif et plaisant. Supposons que le mot pensé soit une *femme*.

Le devin, à une ou plusieurs personnes de la société:

1° A quel règne appartient l'objet pensé?

Réponse. Au règne animal.

2° Est-il animé?

Réponse. On ne peut davantage.

3° Ah! c'est un animal vivant! Est-il bipède ou quadrupède?

Réponse. Il marche sur deux pieds.

4° Sur deux pieds: serait-ce un oiseau?

Réponse. Non. (*A part:* à moins que chez le frère Philippe.)

5° Ah! je le vois, c'est l'*animal à deux pieds et sans plumes?* c'est un homme.

Réponse. Non.

6° Impossible autrement; il s'agit de trouver le nom. Nous y touchons: cet animal est-il sauvage?

Réponse. C'est selon. (Ici l'on donne un gage faute d'exactitude.)

7° Est-il domestique?

Réponse. Presque toujours.

8° Que fait-il donc?

Réponse. Il obéit, il plaît, il aime.

9° J'ai deviné : *c'est une femme.*

Le devin s'est tiré d'affaire à la neuvième question; mais pour peu que l'on fasse des demandes inutiles, on atteint le nombre douze sans deviner; il peut toutefois continuer à interroger, mais alors chaque question lui coûte un gage. Lorsqu'il ne veut pas perdre le fruit de ses peines, et qu'il se pique au jeu, il le rend charmant. S'il ne veut pas courir la chance de donner une multitude de gages, il en paie un seul, renonce, apprend le mot, s'éloigne de nouveau, et revient ensuite tâcher de deviner l'objet qu'on lui a désigné.

L'Ami, ou *les Homonymes.*

Ce jeu, que l'on nomme improprement, dans beaucoup de sociétés les *synonymes*, est encore connu sous le nom de *mot du guet:* quoi qu'il en soit de ses titres, voyons s'il peut procurer du plaisir.

La société se forme en cercle, un des joueurs s'exile, on convient du mot qu'il doit deviner, ainsi que nous l'avons expliqué pour le jeu précédent. Le mot convenu doit avoir plusieurs acceptions, comme *carreau, éclat, glace, jalousie*, *bergère*, *vert* (comme, à la rigueur, on se dispense de l'orthographe, on a pour ce dernier mot, *vert* couleur, *vers* poésie, *verre* à boire, *ver* de terre), exemple qui, par parenthèse, indiquera le genre de mots qu'il faut adopter. Le mot *adopté*, et connu de chacun, on appelle la personne qui doit le deviner, en demandant à chaque joueur : *Comment l'aimez-vous?* On lui répond quelque chose en rapport direct avec le mot *choisi;* mais, pour mieux l'exercer, l'un parle dans un sens; et l'autre dans le sens opposé. Ainsi, par exemple, je suppose que l'on ait choisi *carreau*, et que le premier joueur ait répondu à la question ordinaire, *je l'aime dans l'église*, en songeant au *carreau* de velours que l'on place sous les genoux des grands; le second dira, *je l'aime chaud*, parce qu'il aura en vue le *carreau* de tailleur; le troisième, parlant d'un *carreau* de vitre, dira *qu'il l'aime clair pour mieux voir;* le quatrième ayant en vue le *carreau* de Jupiter, dira *qu'il l'aime de la foudre.* Si

l'une des réponses fait deviner le nom de l'*ami*, la personne qui l'a faite prend la place du devin et donne un gage (1).

Voici deux règles invariables de l'*ami* : la première c'est de deviner au premier tour du cercle, car il n'est pas permis de réitérer la question *Comment l'aimez-vous?* à un autre tour ; la seconde, c'est de ne nommer que trois choses après chaque réponse; car si, à la quatrième, on venait à deviner l'ami, on en conviendrait, mais l'on renverrait le devin malencontreux dans l'appartement voisin, et on le ferait recommencer sur nouveaux frais; seulement on ne le mettrait point à l'amende. Les personnes de la société qui répètent ce que d'autres ont déjà répondu au devin donnent un gage.

Lorsque l'*ami* prend le nom d'*homonymes*, le devin a la faculté d'interroger les joueurs pendant trois tours. Au premier, il dit à chacun : *Comment l'aimez-vous?* au second : *Qu'en faites-vous?* au troisième : *Où le placez-vous?* Ainsi, je suppose que l'on ait pris *planche*. A la première question, les joueurs répondront : « Je l'aime de chêne, de cuivre, d'ognons, d'anémones, d'échafaud, etc.; » à la seconde : « J'en fais une gravure, une bascule, un rayon, un banc, un quinconce, etc. ;» à la troisième : « Je la place dans une commode, dans un parterre, sur un ruisseau, chez un graveur, etc. » Ces répétitions de questions exercent l'esprit des joueurs pour éviter les répétitions des réponses. Outre cela, le devin ne parle pas après chaque réponse, mais après chaque tour, autant de fois qu'il veut. Du reste, les règles sont les mêmes que celles de l'*ami* : le devin qui ne devine pas, paie un gage, et recommence à chercher un nouveau mot.

L'ami en Calembourgs.

Au lieu de choisir un seul mot, on en adopte plusieurs qui commencent tous par le même monosyllabe, puis on rappelle le joueur qui doit deviner. Il demande, comme à l'ordinaire, *comment l'aimez-vous?* et chacun répond d'après le monosyllabe que nous supposons :

Moi, je l'aime :	Lire.
Moi,	Vote.
Moi,	Cors.

(1) Entre autres mots propres à jouer, l'ami est le mot biscuit : *biscuit de mer*, *biscuit*, tuile trop cuite, *biscuit*, partie dure et pierreuse qui se trouve dans la chaux éteinte ; *biscuit*, porcelaine, *biscuit de cire*, lampion. J'indique particulièrement ce mot, parce qu'on n'est point dans l'habitude de l'employer et qu'il a beaucoup de significations.

Moi,	Bile.
Moi,	Mon.
Moi,	Dale.
Moi,	Vin.
Moi,	Vise.
Moi,	Voir.
Moi,	Tour.
Moi,	Troit.
Moi,	Trempe.
Moi,	Tail.
Moi,	Tors.
Moi,	Tente, etc.

On n'aura pas eu le temps de dire tous ces mots si le devin est habile ; il aura deviné, avant, que le monosyllabe convenu est *dé*, dont il fera, *délire*, *dévote*, *décors*, *débile*, *démon*, *dédale*, *devin*, *devise*, *devoir*, *détour*, *détroit*, *détrempe*, *détail*, *détors*, *détente*.

Il va sans dire que le devin ne peut interroger les joueurs que pendant le premier tour, et que celui qui l'a fait deviner donne un gage. Je conseille à la société de s'aider d'un dictionnaire quand elle conviendra des mots. Un seul coup-d'œil lui évitera bien des hésitations et des recherches. Les monosyllabes, tels que *don*, *cor*, *char*, *ver*, *mer*, *port*, *pin*, *son*, *mou*, *ré*, sont ceux qui fournissent le plus de mots.

On joue encore l'*ami* d'une manière opposée, c'est-à-dire qu'au lieu de charger le devin d'ajouter le monosyllabe au commencement des mots, on l'oblige à le mettre à la fin. Ainsi, quand il vient demander *comment l'aimez-vous ?* on lui répondra (nous supposons les mots suivants) :

Je l'aime *pi*, *pon*, *men*, *mou*, ou *ta*, *bal*, *me*.
Glou, *ra*, *bâ*, *bos*, *vio*, *val*, *sa*.

Dont le devin fera aisément :

Piton, *ponton*, *menton*, *mouton*, ou *talon*, *ballon*, *melon*.
Glouton, *raton*, *bâton*, *boston*, *violon*, *vallon*, *salon*.

Ce jeu fait beaucoup rire par les réponses bizarres qu'il provoque ; pour peu que les joueurs mettent de vitesse à dire : *Je l'aime pi*, *je l'aime pon*, etc., cela produit l'effet le plus comique. Les efforts du devin, les différents monosyllabes qu'il

cherche à coudre aux fragments du mot qu'on lui dit, les termes baroques qui résultent de ces tentatives, dérideraient les gens les plus sérieux.

Les Énigmes en prose.

Ce jeu peu connu est fort agréable, quand les joueurs ont assez d'esprit, et qu'ils ne veulent pas en faire trop. Les préliminaires sont semblables à ceux des jeux précédents; mais, tandis que la personne qui doit deviner est dans un appartement voisin, au lieu de chercher un mot, les joueurs se disent les uns aux autres : *Je proposerai une énigme dont voici le mot....* ou seulement : *voici le mot de mon énigme.* Ce mot confié, on rappelle le joueur, qui se place au centre du cercle, et chacun lui dit à son tour : *devinez;* une énigme en prose suit ce mot. Après avoir entendu une énigme, le devin peut nommer trois choses, mais pas plus, car il en serait comme pour l'ami. S'il ne devine pas, il écoute l'énigme de la personne suivante ; et s'il trouve le mot de l'énigme, la personne devinée donne un gage ; de plus, elle devient surnuméraire du devin : je lui donne ce titre, parce qu'elle n'est appelée à remplacer le devin que dans le cas où il ne pourrait deviner les autres personnes. Voici quelques exemples des énigmes que l'on fait.

Qui me nomme me rompt. (Le silence)

Quel est le petit animal qui s'habille, babille et se déshabille? (La femme.)

Comment s'appelle un vieil avocat aveugle, bavard, fantasque et têtu, qui se fait écouter et chérir de tout le monde? (L'amour-propre.)

Quelle est à la fois la chose la plus indifférente, la meilleure et la pire du monde? (L'or.)

Qui quitte ses entrailles pour aller boire? (Un lit de plume auquel on ôte le duvet pour le laver.)

Quel est l'animal qui marche à quatre pieds le matin, à deux à midi, et à trois le soir? (L'homme, énigme du Sphinx.)

Nous sommes vingt-cinq jeunes sœurs, toutes ayant l'esprit piquant et la tête petite sans oreilles; exposées nues devant les hommes : devinez qui nous sommes? (Un quarteron d'épingles.)

Les Enigmes en vers.

C'est le même jeu; mais, au lieu d'improviser des énigmes

en prose, on en improvise en vers, si l'on peut ; ou, ce qui peut mieux se prescrire, on propose celles que l'on sait par cœur. C'est aux joueurs à chercher dans leur mémoire, dans les journaux littéraires, les almanachs périodiques, le jeu de la Sphinxiade, le *Manuel des Oisifs et Mes loisirs*, petit volume in-18 (Paris, Hénée, 1808). Il y a beaucoup d'excellentes pièces de vers qui, ayant la forme de l'énigme, peuvent être débitées en tout ou en partie, telles que le *Charlatanisme*, inséré dans l'*Almanach des Muses*, en 1790, et qui commence ainsi :

Je suis le bâtard de la fable,
Et j'ai fait fortune en chemin ;
De moi sort la race incroyable
Qui trompe en cent façons le pauvre genre humain, etc.

Voici quelques énigmes pour ceux de mes lecteurs qui aiment à trouver les choses sous la main :

Du repos des humains implacable ennemie ;
J'ai rendu mille amants envieux de mon sort ;
Je me repais de sang, et je trouve ma vie
Dans les bras de celui qui recherche ma mort.

BOILEAU.

Le mot est *puce*.

Je suis chair et métal, et ma double nature
Fait naître, cher lecteur, plus d'une conjecture.
D'abord que l'on m'entend on devient attentif ;
Mais nul repos pour moi qu'en me coupant tout vif.
Qui me porte à son doigt peut m'avoir à sa bouche ;
Je fais courir les chiens et crains fort qu'on me touche.

(*Le Savant de Société.*)

Le mot est *cor*.

Je suis une confession
Qu'on ne fait jamais à voix haute :
De mon prochain en publiant la faute,
Je tends à sa perfection ;
Et c'est lui seul qui m'autorise
A lui causer cette confusion.
Pour éviter toute méprise,
Je nomme exactement l'endroit
Où chaque faute fut commise :
Ce n'est pas être maladroit
Que d'en agir ainsi sans sur moi donner prise.

Le mot est *errata*.

Quoique je ne sois fait que de pierre ou de bois,
Par moi l'on a livré plus d'un combat terrible,
Et je contrains à supporter mon poids
Mon ennemi le plus terrible,
Qui veut en vain me résister.
Un nouveau chemin que je trace
Est suffisant pour le dompter,
Et fait que sur le corps tout le monde lui passe.
Et ses plus grands efforts fussent-ils employés,
En écumant de rage il me lave les pieds.

Le mot est *vaisseau*.

Énigmes en Calembourgs.

Ce genre d'énigmes fait les délices de certaines personnes, d'autres le dédaignent; mais, généralement, il fait rire, pourvu que les calembourgs soient faciles, neufs, piquants. On joue aux énigmes de cette sorte comme aux autres, si ce n'est qu'on ne fait point sortir le devin de l'appartement : il se place seulement au centre du cercle, et chacun lui propose l'énigme *calembourgeoise* qui lui vient à l'esprit. Si l'on hésite, ou que l'on se répète, ou que l'énigme paraisse mal faite à toute la société, on donne un gage. Quand le joueur du centre ne devine pas, il doit se garder de renoncer avant d'avoir achevé le tour du cercle; parce que s'il devine deux, trois ou quatre fois (cela dépend du nombre des joueurs, et l'on en convient à l'avance), il ne donnera point de gages pour chaque mot qu'il demandera, et qu'auparavant il paierait à chaque énigme non devinée dont il voudrait savoir le mot. S'il ne devine rien parmi toutes les énigmes, il est obligé d'en ignorer le secret, à moins qu'il ne veuille contenter sa curiosité en donnant autant de gages qu'il voudra connaître de mots. Quelquefois le devin, se piquant au jeu, paie pour une énigme, puis pour une autre, et successivement pour toutes ; on conçoit combien ce résultat excite les ris de la société : par-dessus le marché, le devin est condamné à recommencer sa tâche, à moins qu'il ne trouve un successeur de bonne volonté.

Il y a des gens qui ont une telle fécondité en énigmes calembourgeoises, qu'il serait plus qu'inutile de leur en indiquer; mais aussi, non-seulement l'imagination, mais la mémoire de beaucoup d'autres se refusent invinciblement à en fournir. Il faut donc les aider, ces pauvres joueurs, qui sont mes confrères. J'espère qu'ils trouveront dans les énigmes suivantes une

abondante provision; car l'on ne joue jamais fort longtemps à ce jeu. Nous partagerons ces énigmes en demandes et en réponses, afin de montrer ce que dit le devin s'il devine, et ce qu'on lui dit s'il renonce.

Demande. Quel est le nez le plus gras? *Réponse*. C'est un beau désordre; parce que c'est un effet (*un nez fait*) de l'art (*de lard*).

Demande. Quels sont les chiens les mieux mis de l'Europe? *Réponse*. Ce sont les chiens de Hambourg; parce qu'ils sont hambourgeois (*en bourgeois*).

Demande. Quel est le saint du Paradis qui n'a pas de moelle dans les os? *Réponse*. C'est saint Ovide (*os vides*).

Demande. J'ai mille écus (*j'ai mis l'écu*) de côté, pour marier ma fille; combien aura-t-elle? *Réponse*. Trois francs.

Demande. Qu'est-ce qu'un censeur (*un sans sœur*)? *Réponse*. C'est un fils unique, ou un homme qui n'a que des frères.

Demande. Pourquoi le mouton est-il le premier des animaux? *Réponse*. Parce qu'il est l'aîné (*lainé*).

Demande. Quel est le meilleur ou le premier homme du monde (*le meilleur ou le premier rhum*)? *Réponse*. C'est celui de la Jamaïque.

Demande. Quelle est la personne qui dort (*dore*) les yeux ouverts? *Réponse*. C'est un doreur.

Demande. Comment se nomment les vaisseaux des jambes? *Réponse*. Les vaisseaux marchands (*marchant*).

Demande. Comment se nomme le septième roi de la dynastie des lapins? *Réponse*. Lapin VII (*la pincette*).

On peut renverser, et dire : Qu'est-ce que la pincette (*Lapin VII*)? *Réponse*. C'est le septième roi de la dynastie des lapins.

Demande. Que font les anges quand ils soupirent? *Réponse*. Ils font vendanges (*vent d'anges*).

Demande. Vous avez trente aunes de drap à couper, une aune par jour; combien y mettrez-vous de jours? *Réponse*. Vingt-neuf; la dernière aune se trouvant coupée avec l'avant-dernière.

Demande. Savez-vous depuis quand les marchands de tabac ne font plus fortune? *Réponse*. Oui, depuis la descente d'Enée (*des nez*) aux enfers.

Demande. De quel auteur (*de quelle hauteur*) sont les livres que vous avez achetés? *Réponse*. D'un demi-pied.

Les Enigmes chinoises.

(Voyez *Jeux préparés* ci-après.)

Enigmes écrites ou *dessinées.*

Les ouvrages charmants de MM. Cham, Gavarni, et autres spirituels auteurs de piquantes caricatures, toutes ces plaisantes publications qu'Aubert envoie à profusion sur les tables des salons d'hiver, sur les consoles des salons à la campagne; enfin, le succès du Journal *l'Illustration*, ont mis à la mode les *énigmes* ou *charades écrites ou dessinées*. Un visiteur a vu, dans une des pages du *Voyage d'un autre Monde*, dans un des numéros du journal illustré, une énigme, un dessin susceptibles de ranimer ou de remplacer l'entretien. C'est une bonne fortune qu'il met à profit, et souvent avec tant de bonheur, que ses auditeurs deviennent ses émules. Au milieu des efforts pour deviner, de la joie d'y parvenir, on se souvient, on invente, et sans apprêts, sans prétentions, on trouve des choses charmantes, et l'on exécute le jeu le plus agréable sans croire jouer.

Pour être précises, peut-être même intéressantes, mes indications n'ont besoin que d'être mises en récit.

On est en soirée de conversation, épreuve et souvent martyre des pauvres maîtresses de maison : l'ennui menace, lorsque, inspirée par une mémoire heureuse, un désir bienveillant, un à-propos fugitif, une des personnes de l'assemblée écrit au crayon la spirituelle énigme de M. de Forbin-Janson :

Je vous invite à d î ner. Puis il fait passer cette ligne sous les yeux des dames, en les priant de compléter la phrase. Il peut aider à la tâche, en faisant remarquer la manière spéciale dont l'*i* du mot *dîner* est écrit. On se dispute le papier, mais on ne devine pas. La chose est trop simple et trop charmante pour être saisie tout d'abord. Enfin, las de s'égarer par des efforts prétentieux ou burlesques, on renonce joyeusement, et l'éditeur de l'énigme achève ainsi: Je vous invite à d î ner *sans serrer mon i* (sans cérémonie).

Cet exemple heureux mettra sur la voie à suivre.

Excité par le succès d'autrui, par son propre plaisir, dessinant d'ailleurs passablement, un monsieur reproduit une des plus simples énigmes de *l'Illustration*. Il dessine une suite de petites têtes lunaires, de manière à former un grand E majuscule, et en donnant à chacune de ces petites lunes un carac-

tère différent d'expression : ainsi, les unes avaient l'air plaisant, les autres l'air effaré, ou soucieux, ou niais, ou pleureur. A quelques têtes même, par une boutade comique, il prêta l'ornement d'une barbe de capucin..... ou d'élégant. L'ensemble de cette collection était déjà chose fort amusante, mais lorsqu'il dit ensuite aux personnes renonçant à deviner : C'est *un E fait de lunes* (un effet de lune), le plaisir plus doux de suivre un rapprochement heureux se joignit à la gaîté naïve.

On peut ainsi reproduire soit en récit, soit lestement au crayon, les rébus, ou seulement les parties de rébus remarquables par l'originalité ou l'esprit. Il faut bien se garder de les choisir compliqués, car le plaisir, même l'attention fuiraient immanquablement devant l'effort.

Voici deux heureux exemples d'énigmes et rébus ainsi présentés :

« *Une femme adroite mène un homme plein d'esprit par le nez.* »

La femme adroite n'ayant rien de distingué, sera seulement nommée dans le programme. Quant à l'homme, c'est différent, car il s'agit d'un monsieur dont l'habit est tout parsemé d'*S*, et dont le nez est *pris* dans une porte qu'il vient de fermer. (*Un homme plein* d'S pris *par le nez*.)

L'autre exemple est surtout charmant au début.

L'amour-propre désunit bien des amis en ce monde.

Avec le crayon ou la parole, représentez un Amour assis, ayant autour de lui des brosses de toute façon, des serviettes, des éponges, et prenant un bain de pieds : c'est *l'Amour-propre.*

Représentez ensuite un prêtre devant lequel sont agenouillés deux fiancés, ayant chacun sur la tête un grand D majuscule; ce qui fait *dés unis.*

Quant *aux amis dans le monde*, si l'amour-propre, prenant son pédiluve d'un petit air bonne femme, n'était pas la chose la plus comique qui se puisse imaginer, la manière dont ils sont traduits paraîtrait bien ingénieuse. En effet, une sphère toute remplie d'*a* signifie les amis (*les a mis*) *dans le monde*. C'est aussi original, aussi drôle que l'habit du monsieur plein d'*S* ; mais la loi de la progression ne fléchit pas, et le bain de pied de l'amour fait un grand tort à la sphère.

Nous pourrions multiplier ces exemples, et dire comment ces rébus heureusement empruntés, heureusement appliqués,

conduisent aux rébus improvisés, lesquels, sans être irréprochables, paraissent toujours très-drôles à raison de leur spontanéité; mais nous croyons devoir les abandonner à l'imagination, à l'expérience, à la sagacité du lecteur.

Les Charades en prose.

C'est toujours la forme des jeux précédents : chaque joueur, après avoir dit le mot de sa charade à l'oreille de son voisin, pour prévenir la tentation de tromper le devin, la lui propose dans les termes qu'il juge convenables. Je me dispenserai de donner des exemples, rien n'étant plus facile, et chacun sachant reconnaître et décrire les divers membres d'un mot; mais, pour rendre service à mes lecteurs, je donnerai une courte liste des mots de charade, afin d'éviter la peine de chercher à ceux qui n'en ont pas l'habitude.

Bis-sac.	Bu-tor.
Fou-gueux.	Co-quille.
Pas-tour.	Garde-robe.
Dé-tresse.	Cor-sage.
Pin-son.	Thé-âtre.
Cor-beau.	Secrét-aire.
Pis-tache.	Pré-texte.
Cap-on.	Halle-barde.
Fini-stère.	Hugue-note.
Bon-bon.	Pampe-lune.
Ecrit-eau.	Cor-don.
Porte-faix.	Plat-âne.
Du-rable.	Molle-ton.

Les Charades en vers.

Je renvoie le lecteur à ce que j'ai dit pour les énigmes en vers : il faut improviser, ou exercer sa mémoire. Je vais aussi lui présenter quelques charades, non pour lui servir de modèles, mais pour l'aider au besoin, lorsqu'il n'en aura pas de meilleures.

Première Charade.

Mon premier dans les airs porte sa noble tige,
Mon dernier va s'y perdre, et mon tout y voltige.

Deuxième Charade.

Mon premier, de la terre en déchirant le sein,
De l'homme qui le suit accomplit le dessein :

Mon dernier, qu'Hippocrate a pu nommer viscère,
Selon nos mouvements se dilate ou resserre.
Mon tout, grand et sublime, au moment du trépas,
Rassurant ses amis, dit : L'âme ne meurt pas.

Troisième Charade.

Mon premier, vraiment gracieux,
Elisa, chez toi nous présente
Du lis la blancheur éclatante;
De mon second le souffle impétueux
Désole, attriste la nature;
Devient-il doux et modéré,
Je me plais à voir à son gré
Flotter ta blonde chevelure.
Si tu te fusses pour toujours
A mon entier follement destinée,
Ah! quel malheur pour les amours,
Quel deuil affreux pour l'hyménée!

Quatrième Charade.

Mon premier, cher lecteur, est un don de Cérès;
Parmi nos poids nouveaux mon dernier tient sa place;
Et l'on voit la satire, en aiguisant ses traits,
Pour lancer mon entier rompre souvent la glace.

Les mots de ces charades sont : 1° *Pin-son;* 2° *Soc-rate;* 3° *Cou-vent;* 4° *Epi-gramme.* Elles sont empruntées à différents journaux. Les suivantes sont prises dans mon album :

Mon premier nous peint la bassesse,
Mon second arrose la Bresse :
Mon entier désignait jadis le laboureur;
Plus juste maintenant il nomme la laideur.

Si d'une préposition
Modestement mon premier se compose,
Mon second est bien autre chose :
D'une planète il est le nom.
Mon tout ne vise point à l'honneur d'être utile :
(De nos jours qu'importe cela?)
Des fleurs aimable domicile,
Il charme l'œil et l'odorat.
Que d'inutilités, à la cour, à la ville,
Qui n'ont pas même ces dons-là!

Entendez-vous gronder l'empire des naufrages,
Ami lecteur? c'est mon premier.
Voyez-vous, par ces doctes sages,
Sur ce malade opérer mon dernier?
Rappelez-vous ce messager agile,
Que Jupin employait à tant d'objets divers;
Ce journal, dont l'essaim de vers
A d'autres vers livra l'esprit futile;
Et ce métal brillant, mobile,
Qui, dans une prison, dit le secret des airs,
Et de nommer mon tout il vous sera facile.

Les mots de ces charades sont : 1° *vil-ain;* 2° *par-terre;* 3° *Mer-cure.*

Charades en action.

Ce titre annonce d'abord quel est le jeu : on devine qu'il s'agit d'exprimer, par diverses actions, successivement, les parties et le tout d'un mot; on ne se trompe point, c'est effectivement ce qu'il faut faire. Voyons maintenant comment on doit le faire.

La société commence à se partager en autant de dames que de messieurs de chaque côté. Une moitié demeure dans le salon pour juger et deviner la charade que l'autre moitié doit représenter : celle-ci passe dans un appartement voisin, où l'on convient du mot de la charade et des rôles de chacun. Comme il arrive fort souvent que l'on cherche longtemps le mot, que chacun propose ensuite le sien, que l'on parle ensemble sans entendre, et que par ces vains débats, où la politesse a bien de la peine à cacher l'impatience, on fait languir les spectateurs restés dans le salon, il sera bon d'avoir une liste de mots tracée à l'avance, et que chacun pourra consulter. Cette liste, je vais la donner bientôt.

Supposons que l'on ait choisi *Or-phée:* pour exécuter le *premier*, un des joueurs, couvert de mauvais habits (ce que l'on produit en apparence en tournant son habit à l'envers), rentre dans le salon tout courbé, et, regardant autour de lui d'un air inquiet, il pose sur une petite table un sac d'argent, ou plutôt d'or, prend de petites balances, et se met à examiner, à peser plusieurs pièces d'or avec le plus grand soin, et en donnant toujours des signes d'inquiétude. On frappe à la porte : l'usurier, troublé, se hâte de serrer son or dans le sac, le met dans son chapeau, craint qu'on ne l'y trouve, le place

sous un meuble, l'ôte encore, et enfin, reprenant son cher sac sous son bras, et bien enveloppé dans son habit, il va ouvrir. Une jeune personne tout en pleurs se présente : elle donne le bras à une vieille femme aveugle qui paraît faible et souffrante; son mouchoir, qu'elle porte souvent sur ses yeux, ses soupirs expliquent sa douleur (car on ne peut s'exprimer que par gestes). L'usurier, d'un air brusque, lui demande ce qu'elle veut : elle fait signe que sa mère est malade, qu'elle ne peut parvenir à la soigner, et le prie de lui prêter de l'argent. Le vieillard indique qu'il lui faut des gages ; la jeune fille répond qu'elle n'a rien : il lui montre son schall, son tablier, son bonnet, un certain médaillon suspendu à son cou. La mère semble se récrier, opposer le froid; sa fille se dépouille précipitamment, donne ses effets à l'avare, qui lui remet à regret une de ses pièces d'or; la jeune fille la prend, lève les yeux au ciel, embrasse sa mère, et toutes deux se retirent. Un moment après l'usurier les suit, et le *premier* de la charade est représenté : la société n'a point de peine à juger qu'il s'agit d'or.

Un instant après, la troupe des joueurs rentre : une des dames de la société, couronnée d'un diadème de papier doré, se couche sur une ottomane en prenant dans ses bras une petite fille, ou, s'il n'y en avait pas dans l'assemblée, une sorte de poupée faite avec des serviettes : tous les autres joueurs, traînant des schalls en guise de manteaux, s'asseoient autour d'une table, où préside un jeune homme couronné comme la dame du sopha ; ils paraissent manger, et se livrer à la plus grande joie. De temps en temps la reine élève sa fille dans ses bras, et les dames d'honneur, assises sur des tabourets auprès de son lit, s'empressent alors de soutenir cette enfant, que tous les joueurs saluent de grandes démonstrations. Mais tout-à-coup la porte du salon s'ouvre avec fracas : un des jeunes gens marchant à quatre pattes, et recouvert bizarrement de schalls ou d'étoffes noires et rouges qui ne laissent voir que ses yeux, est attelé par le cou à une chaise renversée : cette chaise est renversée de telle sorte que le dos s'appuie sur la terre, et que son devant forme un siége. Sur ce siége est assise une dame portant un bandeau rouge, de longs voiles noirs, et tout ce que l'on peut trouver pour faire un costume sombre et grotesque : elle porte une baguette en main, et, descendant de son char, elle s'avance d'un air courroucé vers le roi, lui montre sa fille avec indignation, indique par ses gestes qu'on

ne l'a point invitée au baptême, et qu'elle s'en vengera. Le roi, la reine la supplient en joignant les mains; elle leur répond par un coup de baguette, qu'elle répète sur chaque joueur. Aussitôt tout s'endort : la reine en soulevant sa fille, le roi en avançant les bras, les dames d'honneur en s'éventant, les convives en buvant : quand on a laissé quelques instants la société rire de ce spectacle, on lui dit que la seconde partie du mot est exécutée.

Pour jouer le mot entier, il faut certains préparatifs; quelques joueurs viennent les disposer en avertissant la société que ce n'est point encore la charade : ils attachent deux coussins l'un avec l'autre, de manière à leur faire représenter un *A* très-ouvert, et les mettent à terre sur la partie conique, puis ils passent dessous un tapis étroit et long, ou, à son défaut, une longue toile commune ou une couverture : ils ôtent les lumières qui se trouvent dans le salon et ne laissent qu'une seule bougie : ils se retirent ensuite, et le mot entier va commencer. Un des joueurs enveloppé d'un schall de couleur foncée et noire, si on le peut, tenant une canne d'une main pour figurer une rame, vient d'un air sombre et dur se placer auprès des coussins, en prenant de l'autre main le bout de la toile qui se trouve dessous. Les coussins et ce personnage doivent être au fond de l'appartement; à l'autre extrémité paraît un jeune homme vêtu à la grecque avec une tunique et un manteau (toujours disposés avec des schalls), et tenant à la main une lyre ou une guitare, ou enfin, si ces instruments manquent, une raquette : il joue ou chante un air tendre et mélancolique. Le personnage placé près des coussins paraît s'attendrir, il soulève sa barque (c'est l'objet que représentent les coussins), puis, s'approchant du musicien, il paraît lui dire qu'il exauce ses vœux, mais qu'il doit rester constamment le dos tourné, sans retourner la tête : ce dernier fait promptement volte-face, et le batelier regagne sa barque, où, tandis qu'il causait avec le musicien, une dame couverte d'une nappe, ou même d'un drap bien blanc, qui ne lui laisse voir que la figure, s'était placée. Le batelier tire la toile, agite la canne qu'il porte en manière de rame, et traîne ainsi pendant quelques pas la dame dans le salon; déjà elle tend les bras au jeune homme, mais tout-à-coup il retourne la tête, et elle tombe à la renverse privée de sentiment. Le musicien désespéré s'élance vers elle, et le batelier le repousse rudement.

Devinez, s'écrient alors les joueurs, la charade est faite. — Et charmante, répondent les spectateurs à l'envi : *Orphée*, *Caron*, *Eurydice*, que voici ; la méchante fée qui nous a donné la représentation de *la Belle au bois dormant*, le vieil usurier qui dépouille une fille pieuse pour de l'or, tout a été parfaitement exécuté. Cette charade n'est point d'invention, mais de souvenir.

C'est maintenant le tour des spectateurs : ils passent dans l'appartement voisin pour faire leur charade, et les acteurs les remplacent dans le salon. Quand on ne la devine point, les joueurs l'expliquent, et il n'en est rien de plus.

On se dispense souvent de regarder à l'orthographe d'une manière scrupuleuse, surtout quand la charade peut être piquante. C'est ainsi que j'ai vu dans une société jouer une charade en calembourgs, *Lamentable* (l'amant-table). Pour faire la première partie du mot, on représentait un rendez-vous, et mille témoignages de tendresse : l'amant ne manquait pas de se mettre aux genoux de sa belle, qui lui tendait sa main à baiser. Mais tout-à-coup la soubrette, ouvrant la porte avec effroi, annonce le mari jaloux ; on s'épouvante, on tremble ; l'amant, au lieu de se relever, tombe sur ses mains, et se met ainsi à quatre pattes ; la belle et la soubrette lui jettent promptement une nappe sur le dos, y posent des assiettes, du pain, un couvert enfin, et quand le mari entre, et regarde de toutes parts d'un œil sévère, ne voyant rien d'ombrageux, il se déride, et, s'asseyant près de sa femme, s'apprête à souper sur son rival. Au bout de quelques instants, il s'aperçoit que la table est peu solide ; à cette observation, le jeune homme se relève, en jetant le couvert au milieu de la chambre, et en traînant la nappe. Il va sans dire que l'on ne met rien sur cette table de nouvelle espèce de ce qui peut se casser.

Pour le mot entier, on représente une histoire lamentable, comme un duel, un suicide ou autre chose semblable. Les joueurs qui avaient imaginé *l'amant-table*, jouèrent son entier en représentant une jeune malade à laquelle son médecin prescrit mille remèdes différents, et qui meurt tandis qu'il rédige son ordonnance. Je ne puis dire combien cette spirituelle folie amusa la société.

Je pense que ces exemples sont suffisants pour faire connaître ce jeu, un des plus piquants divertissements de société ; mais il a le grave inconvénient de faire mettre au pillage les maisons où l'on s'y exerce.

Pour l'éviter, et doubler le plaisir du jeu, il faut avoir des costumes en papier peint, rassembler de vieilles soieries, des fleurs artificielles fanées, des clinquants, des plumes ; préparer des diadèmes, des bonnets de sorcier, etc.

Il est très-important de se costumer vite, de bien partager les rôles selon les dispositions connues des gens. Les charades grotesques tiennent pour l'ordinaire le premier rang ; mais l'essentiel est de varier. On s'exprime par gestes ou par paroles, suivant la convention faite préalablement.

Quelques joueurs changent l'entier de la charade, quand ils s'aperçoivent qu'aux deux premiers mots elle est devinée. C'est un mauvais usage, car on s'expose à faire du galimatias, et du galimatias avec lenteur. Il vaut bien mieux s'efforcer de donner à l'entier un degré de pittoresque et d'intérêt inattendu.

Voici la liste des charades avec l'indication de leurs scènes. Elles sont toutes plus ou moins heureuses.

LISTE DES CHARADES.

Alliance.

Ally. — Aly-Pacha fumant sa pipe pendant le massacre des Janissaires.
Ance. — Port. — Scène maritime.
Alliance. — Mariage à la mairie.

Ardent.

Ar. — Les arts, le Parnasse, les neuf Muses, Apollon.
Dent. — Un arracheur de dents.
Ardent. — Déclaration d'amour.

Ballot.

Bal. — Un bal masqué.
Lot. — Petite loterie de fleurs et autres jolis objets.
Ballot. — Un amant introduit dans un ballot chez sa maîtresse en présence du mari jaloux.

Basse-Cour.

Basse. — Un concert.
Cour. — Cour plénière.
Basse-Cour. — Volailles jetant chacune leur cri.

Biscuit.

Bis. — Scène du repas dans le vaudeville des *Cuisinières* : à la romance du *Guernadier*, on dit *bis ! bis !*

Cuit. — Boulangerie : le tremblement de terre dans un des contes de Zchoske.

Biscuit. — Henri IV chez Gabrielle, jetant sous la table un biscuit à Bellegarde en disant : « *Il faut que tout le monde vive.* »

Cantique.

Can. (Camp.) — Scène de bivouac.

Tiques. (Tics.) — Une assemblée où chaque personne a son tic.

Cantiques. — Chants religieux.

Cartouche.

Car. (Quart.) — Foire ou bazar où se détaillent des étoffes. Les acheteurs en demandent un *quart*.

Touche. — Une leçon de piano.

Cartouche. — Un des faits du bandit Cartouche.

Collier.

Col. — Un élégant qui fait sa toilette et met son col d'après les indications de *l'Art de mettre sa cravate*.

Lier. — Scène de la comtesse Pimbesche et de Chicaneau.

Collier. — Une dame séduite au moyen d'un collier de diamants.

Corsage.

Cor. — Partie de chasse.

Sage. — Mort de Socrate.

Corsage. — Rosière de Salency (une rose au corsage).

Délire.

Dé. — Scène de joueurs avides. Le perdant se tue d'un coup de pistolet.

Lire. — Sapho sur le roc de Leucade, ou Molière lisant Tartuffe chez Ninon de Lenclos.

Délire. — Nina, ou la folle par amour.

Démons.

Dé. — Une jeune couturière perd son dé en badinant avec son amant, ne peut plus le trouver, quand vient sa mère, qui le cherche avec elle et trouve l'amant caché sous une table, ou sous la huche.

Mons. — Expériences de Pascal sur le Puy-de-Dôme.
Démons. — Troupe de démons.

Entasse.

En. (An.) — Le nouvel an : scène d'étrennes.
Tasse. — Le Tasse en prison.
Entasse. — Un avare.

Filament.

Fil. — Les trois Parques.
Ament. (Amant.) — Un rendez-vous.
Filament. — Scène de mineurs.

Fortune.

Fort. — Un fort assiégé et pris.
Une. — Le harem. Le sultan jette le mouchoir à l'*une* des odalisques.
Fortune. — La fortune, tournant sa roue, dépouille les personnages d'un groupe brillant, pour enrichir les personnages d'un pauvre groupe.

Fougueux.

Fou. — Un fou de roi, Triboulet, etc.
Gueux. — Diogène avec sa lanterne et son tonneau, ou une scène de mendiants.
Fougueux. — Un combat.

Machine.

Ma. — Mât de cocagne. Fête populaire.
Chine. — Visite d'un Mandarin à un autre Mandarin.
Machine. — Des ouvriers révoltés veulent briser les machines d'une manufacture.

Maçon.

Ma. — Mot de vaisseau.
Con. (Son.) — Un concert ou une sérénade de nuit.
Maçon. — Séance de franc-maçonnerie, ou scène du maçon de M. Scribe.

Maladresse.

Mal. — Un hôpital. Visite du médecin.
Adresse. — Scène d'escroquerie.
Maladresse. — Jocrisse.

Merveilleuse.

Mer. — Mort et naufrage de Virginie.
Veilleuse. — Scène de Zamir et Azor (*Veillons mes sœurs*).
Merveilleuse. (Lampe.) — Aladin commandant au génie de la lampe.

Morphée.

Mor. (Enterrement.) — Le mari dont la femme conduite en terre a été tirée de sa léthargie par les épines d'une haie, et dont le mari dit, en passant plus tard, en pareil cas, par le même chemin : « *prenez garde à la haie !* »
Phée. (Fée.) — La marraine de Cendrillon.
Morphée. — Songes riants et songes lugubres.

Orné.

Or. — L'Eldorado, ou temple des Incas.
Né. — Nouveau-né. La chambre d'une nouvelle accouchée; le départ pour le baptême.
Orné. — Toilette de Manon Lescot.

Passage.

Pas. (Danse.) — Une allemande.
Sage. — Les sept Sages de la Grèce.
Passage. — Les Thermopyles, ou les Fourches-caudines.

Souterrain.

Sou. — Le petit ramoneur de Guirot demandant un *sou* à une troupe joyeuse et parée, qui passe outre, tandis qu'il dit : «Un petit sou me rend la vie.»
Terrain. — Des arpenteurs, ou un duel.
Souterrain. — Fénélon, descendant au cachot d'Emilie.

Soupape.

Sou. (Soûl.) — Scène de cabaret, vieillard ivre.
Pape. — Baisement de la mule du pape par l'empereur Henri IV.
Soupape. — Machines environnées d'industriels.

Terreur.

Ter. (Terre.) — Christophe-Colomb découvrant l'Amérique.
Eur. (Heure.) — Rendez-vous contrarié.
Terreur. — Couronnement d'Inès de Castro après sa mort.

Tournois.

Tour. — Tour de cartes ou de gobelets, ou bien la tour de laquelle Clémence Isaure *jette des fleurs à son amant.*
Nois. (Noix.) — Marché où l'on vend des noix.
Tournois. — Fête guerrière du moyen-âge.

Vampire.

Vam. (Van.) — Batteurs en grange.
Pire. — Après l'ordonnance du docteur, le mal est pire.
Vampire. — Fantôme jouant le rôle du cauchemar et suçant le sang de personnes endormies.

Vapeur.

Va. — Enrôlement supposé. La mère dit à son fils : *Va.*
Peur. — Veillée de village, d'après la chanson « *déjà l'on grelotte un peu,* » arrivée de l'amant en loup-garou.
Vapeur. — Le jour des mémoires. Une belle dame malade parce qu'on lui présente les mémoires de sa modiste, lingère, etc.

Voltaire.

Vol. — Scène de voleurs de grande route, ou bandits italiens respectant l'Arioste.
Taire. (Terre.) — Galilée se démentant devant le tribunal de l'inquisition, et disant : « *Pourtant elle tourne.* »
Voltaire. — Chez les capucins, ou Voltaire envoyant aux comédiens les rôles de Mahomet dans un pâté de perdrix.

Ci-rage, — *Passe-passe*, — *Dé-cri*, — *Mer-veille*, — *Cors-aire*, — *Mois-sonner*, — *Unis-son*, — *Fat-alité*, fournissent encore de jolies charades; mais je crois inutile d'indiquer les scènes.

La Loterie ou Tombola.

En divisant la troisième charade de cette série, j'ai parlé d'une *loterie de fleurs ou d'autres objets.* Cela me donne l'occasion ou plutôt le prétexte d'indiquer ce jeu moderne, distingué et recommandable sous tous les rapports, car je ne saurais où le placer, à raison même de son mérite. Il amuse toujours la société, toute la société; il excite un vif intérêt, sans éveiller la vanité, la cupidité, ces deux grands mobiles de nos

plaisirs, hélas ! Il laisse de jolis, de positifs souvenirs ; enfin, il change l'amusement en bonne œuvre, et paie nos rires à l'indigent. Oh ! l'aimable, le charmant jeu ! Il faut vite le faire connaître, ou pour mieux dire le rappeler, le ranimer, car la grande vogue qu'il eut prépare un peu sa décadence.

La maîtresse de maison qui veut établir une loterie fait quatre ou cinq lots d'objets élégants, parmi lesquels se trouve un lot d'attrape, appelé le *nigaud*. Ce lot, empaqueté soigneusement dans plusieurs papiers et du coton, consiste en un petit pantin de bois, un petit singe en bonbon ou toute autre baliverne semblable. Il est placé le dernier, selon les lois de la progression, observées d'ailleurs pour les autres lots placés sur la table à découvert. Au moment du tirage, le maître de la maison prend un jeu de cartes, en fixe le prix avec les joueurs, et les leur distribue selon leur désir. Cela terminé, il prend un autre jeu semblable, fait tirer cinq cartes non vues, et les place sous les cinq lots, selon l'ordre de leur tirage ; puis, retournant le jeu, il amène à découvert chaque carte à mesure qu'elle se présente, et les place en tas sur la table, en les nommant à haute voix. Près de ce tas les joueurs en font un autre avec celles de leurs cartes qui répondent aux cartes appelées ainsi. Le jeu épuisé, les joueurs auxquels restent les cartes correspondantes aux cartes placées sous les lots gagnent, mais il faut savoir quoi. On soulève celle du premier lot, on la nomme, et le lot appartient au possesseur de la carte pareille. Ainsi de suite pour tous les lots. Le *nigaud* vient en dernier.

Voici la partie technique de ce jeu, esquissons maintenant sa partie dramatique. A mesure que les cartes leur tombent des mains, les joueurs se piquent, achètent ou vendent à l'enchère les cartes plus rares, et souvent la carte achetée quatre fois le prix de sa mise tombe à l'appel suivant. L'inquiétude, le désir, l'espoir, suivent chaque carte soulevée par le maître, et les moins vifs, les plus raisonnables ne peuvent se défendre de cette émotion. Les cartes enfin demeurées aux gagnants restent le choix des lots, la crainte du *nigaud* formidable dont l'aspect va consoler les perdants.

La maîtresse de maison prélève sur le produit les frais des objets en loterie, et donne le surplus aux indigents.

Cette méthode est infiniment préférable à la demande faite aux personnes invitées d'apporter les lots, car c'est les mettre à contribution, d'autant plus qu'elles n'osent point apporter des objets de valeur médiocre. Un autre écueil à éviter, c'est

de vendre les cartes trop cher, ce qui peut déplaire à quelques joueurs, et les faire dépenser plus qu'ils ne veulent. Les autres, plus riches ou plus hardis, ont toujours la faculté d'acheter les cartes à l'enchère.

Loterie spéciale.

Une loterie dont les billets, tirés au sort, contiennent chacun le nom d'un objet et l'indication d'une pénitence, cette loterie annonce, dans celui qui l'établit, de la libéralité, de l'esprit, de la grâce; mais ce ne sont point là, je pense, des indications techniques pour les jeux.

Les Logogriphes en prose.

Les règles des logogriphes et des charades, soit en prose, soit en vers, étant communes, nous n'aurons encore, à ce jeu, qu'à fournir quelques mots pour aider le lecteur.

Vigne, où se trouvent *vin*, *vie*.

Soie, où l'on trouve *soie* et *oie*.

Papier, dans lequel on trouve *pape*, *pie*, *api*, *pari*, *paire*, *raie*, *épi*, *ire*, et *pair*.

Plume, dans lequel on trouve *mule*.

Cruche, où l'on trouve *ruche*.

Espagne, où l'on trouve *ange*, *pas*, *âne*, *as*, *sage*, *nage*, *Gap*, *Agen*, *Spa*, *Agnès*.

M-orphée, *r-entier*, sont encore des mots de logogriphe.

Cours, où l'on trouve *ours*.

Mœurs, où l'on trouve, *sœur*, *ruse*, *or*, *mur*.

Félicité, où se trouvent *lie*, *lit*, *if*, *cité*, *fiel*, *île*, *élite*, *fête*.

Spectre, dans lequel on trouve *cep*, *crête*, *rets*, *ceste*, *secret*, *crêpe*, *être*, *serpe*, *père*, *peste*, *Perse*, *prêt*, *sept*, *été*, *secte*, *sprée*, *reps*, *près*, *certes*.

Logogriphes en vers.

1.

Sans user du pouvoir magique,
Mon corps entier en France a deux tiers en Afrique.
Ma tête n'a jamais rien entrepris en vain :
Sans elle en moi tout est divin.
Je suis assez propre au rustique,
Quand on me veut ôter le cœur,
Qu'a vu plus d'une fois renaître le lecteur;

Mon nom bouleversé, dangereux voisinage,
Au gascon imprudent peut causer le naufrage.
(Dufresny.)

2.

Sur quatre pieds, lecteur, on me rend des hommages,
Et je fais trébucher les hommes les plus sages.
Supprime-t-on ma queue ; hélas ! évite-moi ;
Tu le peux sûrement, les moyens sont en toi :
Mais rends-la moi plutôt ? prends ma tête à sa place :
Alors, pour me loger il faut bien peu d'espace.

3.

Je suis, sur quatre pieds, mère d'un certain dieu,
Propice à bien des gens, connu dans plus d'un lieu :
Sur trois, je suis sans sœurs, mais j'ai beaucoup de frères,
Dissemblables entre eux, d'habitudes contraires :
Sur deux pieds, accueilli de convives joyeux,
Mon produit a souvent pu leur sauter aux yeux.

Le mot du premier logogriphe est *Orange*, dans lequel se trouve Orange, ville de France ; *Oran*, ville d'Afrique ; *or*, *ange*, *orge*, *Garonne*. Quant aux deux autres, je laisse le lecteur s'exercer.

L'Ami en logogriphe.

Une personne de la société s'éloigne, on choisit à son insu un mot d'une ou de deux syllabes, qui puisse se prêter à former d'autres mots. Supposons que ce mot soit *mer*, le devin dit : *comment l'aimez-vous ?* l'un répond : je l'aime *cure*, l'autre *veille*, je l'aime *ra*, ce qui fait *mercure*, *merveille*, *ramer*. On suit au reste, pour ce jeu, les mêmes règles que pour l'*ami* (1).

JEUX PRÉPARÉS.

(1) Je crois devoir mettre en note les *Jeux préparés* de salon que la mode et le caprice font de temps à autre paraitre quelques moments pour les faire ensuite oublier. 1o Les *Jeux de patience* très-ingénieux, mais laissés maintenant aux enfants, et qui consistent à rassembler les pièces, découpées en cent façons, d'une mosaïque représentant divers objets. 2o Le *Jeu des portraits*, qui demande moins d'attention, et présente autant d'attrait. Une certaine quantité de traits de parties de visage, coloriés avec soin sur des morceaux de carton, se rassemblent de manière à présenter un portrait en miniature, ou grand comme demi-nature : voici tout le jeu. 3o Les *cartes à rire*, couvertes de figures, dont les rapprochements n'amusent qu'un instant, ou de demandes et de réponses que le hasard combine souvent de la manière la plus plaisante. 4o Le *Baguenaudier*, jeu composé d'une suite d'écailles en ivoire ou en ébène, attachées d'une manière mobile sur une tige de métal, où on les fait sauter les unes sur les autres au moyen d'un double cordon. 5o Les *Kaléidoscopes*, et divers autres jeux que l'on trouve chaque année, à l'époque consacrée des étrennes, chez Alphonse Giroux, rue du Coq-Saint-

JEUX-PROVERBES.

Sans parler des proverbes dramatiques que l'on joue dans beaucoup de sociétés, et que les excellentes pièces de M. Théodore Leclercq ont rendus susceptibles du plus haut intérêt, les proverbes donnent lieu à plusieurs jeux et à plusieurs pénitences également agréables. On pense que les proverbes dramatiques n'ayant point de règles fixes, et n'étant que quelques scènes apprises par cœur, ou improvisées sur un sujet donné, ne peuvent entrer dans notre plan; nous nous bornerons donc à décrire les *jeux-proverbes* et les *proverbes-pénitences*.

Proverbes placés.

Le jeu est semblable à celui du *mot placé;* mais, au lieu d'un mot, on vous dit un proverbe tout bas à l'oreille. Le joueur qui s'est écarté un moment, revient ensuite se placer au centre du cercle, et fait à chacun la question qui lui vient à l'esprit : alors chaque personne doit répondre d'une manière exacte, en cousant le plus naturellement possible à

Honoré, à Paris, si renommé en ce genre. Tout cela ne demande pas de plus longues descriptions.

Enigmes chinoises.

Mais le jeu des *Enigmes chinoises* exige de plus amples détails. Invention et délices des graves Chinois, ce jeu abstrait, que l'on ne joue pas généralement, convient aux personnes paisibles et réfléchies. Les factoreries anglaises sur les côtes du Japon l'ont transmis à leurs compatriotes, et de l'Angleterre il est venu jusqu'à nous. Il consiste à imiter, au moyen de sept pièces géométriques, dont la figure première du jeu offre le modèle, toutes les combinaisons de figures, et même plus, qu'il est inutile d'indiquer, et que l'on trouvera en s'exerçant à ce jeu,

Ces sept figures sont coupées en bois ou en carton, et dans des proportions telles que, réunies, elles forment un carré long régulier où l'on distingue les différentes pièces, dont la place est marquée par les lignes d'intersection. Ce jeu se compose donc de cinq triangles, dont deux grands égaux, un moyen et deux petits, aussi d'égale grandeur entre eux, et enfin d'un carré et d'un rhomboïde.

C'est par les diverses dispositions de ces figures que l'on a formé les combinaisons multipliées dans le jeu des énigmes chinoises, où l'emploi des pièces est indiqué par des lignes pointillées.

Les figures offrent de véritables énigmes ou combinaisons qu'il s'agit d'imiter, où chaque figure n'est pas tracée, afin que le joueur soit obligé de deviner leur place. Il est entendu que le concours de toutes les pièces ci-dessus désignées est nécessaire à la formation de ces énigmes, et que réussir à les former sans les y faire entrer toutes, est aussi défectueux que de n'y point parvenir. Le joueur ne doit point s'étonner de la difficulté de quelques-unes, ni présumer qu'elles ne peuvent exister, car elles ont été toutes faites en réunissant les sept pièces, et peuvent, par conséquent, être faites encore. C'est là ce qui fait l'amusement de ce jeu, où chacun a le désir de deviner chacune des figures. Nous avons déjà dit que les combinaisons indiquées ne sont pas les seules auxquelles peuvent donner naissance les diverses dispositions de ces sept pièces, et qu'il en peut résulter un bien plus grand nombre.

J'emprunte ce jeu au *Recueil des plus jolis Jeux de Société*, publié en 1818, et qui est en partie consacré à l'explication des Enigmes chinoises. Quoique peut-être intéressant pour les têtes graves, ce jeu m'a semblé devoir tenir peu de place dans ce Manuel. J'ai préféré m'étendre sur les divertissements d'un usage plus ordinaire. Au reste, les boîtes d'*Enigmes chinoises* se vendent à Paris chez les papetiers élégants.

l'histoire qu'elle raconte, le proverbe qu'elle a reçu. On voit qu'il ne s'agit pas de deviner, et que toute la difficulté consiste dans les réponses : on donne un gage quand le proverbe est mal adapté.

Les Proverbes proposés.

Il est difficile de trouver un jeu plus agréable que celui-ci. Un des joueurs choisi par le sort se place au milieu du cercle, et propose un proverbe à chaque personne de la société, qui doit, sans hésitation, apporter un fait pour montrer la vérité de l'adage populaire : si elle hésite, ou s'exprime d'une manière incohérente, si son récit n'est point en rapport direct avec le proverbe, elle donne un gage. Le tour du cercle s'achève de cette manière. Au second tour, c'est au joueur du centre que chaque personne propose un proverbe, et il doit, sous peine de donner un gage, raconter une histoire qui en fasse l'application. On lui donne pour successeur le joueur qui se trouvait placé à sa droite : le voisin de celui-ci lui succédera à son tour, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tour-à-tour proposé des proverbes et les aient mis en action.

Voici quelques exemples de la manière de jouer à ce jeu. Supposons que le joueur du centre dise à l'une des personnes de la société : *L'habitude est une seconde nature.* « Rien de si vrai, répondra-telle, car l'autre jour mon fermier, ayant mal aux yeux, est allé consulter un oculiste qu'il trouva à table mangeant bien et buvant encore mieux. — Monsieur, lui dit le paysan, que faut-il faire pour mes yeux? — Vous abstenir de vin, répond le docteur. — Eh ! mais, monsieur, sauf respect, m'est avis que vos yeux ne sont guère mieux portants que les nôtres, et vous buvez pas mal à sec. — Mon ordonnance n'en est pas moins bonne, mon ami, mais j'aime mieux boire que guérir. »

Le proverbe suivant fut donné à un autre joueur : *La familiarité engendre le mépris.* « J'y songeais, répond celui-ci, et notre jeu me rappelait le souvenir de la colère de mademoiselle d'Orléans, fille de Gaston de France, frère de Louis XIII, contre un de ses gentilshommes. Voici le fait: un jour qu'elle s'amusait à de petits jeux, on joua aux proverbes, et, suivant les gestes qu'on faisait, elle devinait quel proverbe on avait représenté. Après en avoir deviné plusieurs, mademoiselle s'arrêta à considérer un de ses gentilshommes

qui s'était mis à sauter, à rire, à gambader et à faire plusieurs autres extravagances. Mademoiselle l'ayant fait recommencer sans y rien comprendre, avoua qu'elle ne pouvait deviner, et demanda quel proverbe c'était là. « *C'est*, mademoiselle, lui répondit-il, *qu'il ne faut qu'un fou pour en amuser bien d'autres.* » Cette plaisanterie piqua la princesse; elle lui dit qu'il perdait le respect, et lui défendit de jamais paraître en sa présence.

Nous ajoutons à ces exemples une liste de quelques proverbes, pour aider la mémoire des lecteurs dans l'occasion, tout en les renvoyant cependant au *Dictionnaire des Proverbes français*, de M. de la Mésangère (Paris, 1821, chez Treuttel et Wurtz). Cet ouvrage estimé leur fournira un très-grand nombre de proverbes intéressants et d'une application facile.

Les Proverbes par signes.

Ce genre de proverbes est très-amusant : les préliminaires sont les mêmes que pour le jeu précédent. Chacun reçoit tout bas un proverbe qu'il doit exécuter par signes. Au retour du devin, qui fait la question suivante : *A quoi pensez-vous?* — on répond : *Je pense que;* puis ensuite par des gestes ou par une action quelconque qui doivent exprimer le proverbe. Ainsi, par exemple, pour les messieurs, si l'on veut expliquer le proverbe « *Ce qui est bon à prendre est bon à rendre* », on prend un baiser à sa voisine de droite, et on le rend à sa voisine de gauche; ou « *Les raisins sont trop verts* » : on approche sa bouche de la joue d'une dame, comme pour l'embrasser : la dame refuse; on fait alors le geste qui signifie : *Je n'en voudrais pas.*

Une dame a-t-elle : « *Après la pluie le beau temps* »; elle frappe légèrement son voisin sur les épaules, lui donne de petits soufflets, lui tire un peu les oreilles, les cheveux, en affectant un air de colère; puis tout-à-coup elle prend une mine riante, et lui tend sa joue à baiser. Une autre doit-elle exprimer : « *Tous les comédiens ne sont point au théâtre* », elle feint de s'évanouir, demande de la fleur d'orange, dénoue sa ceinture, paraît tomber en convulsions; puis prenant une fleur qu'elle place sur ses cheveux, un chapeau, un ruban, un objet de parure quelconque, elle se trouve guérie soudainement. Enfin, a-t-on à dire : « *Selon les gens l'encens* », on profite de la connaissance particulière que l'on peut avoir des gens; à une personne maligne, on donne une chiquenaude; on montre en

riant un railleur au doigt; on adresse une déclaration à une jolie dame accusée de trop vouloir plaire; on se présente d'un air respectueux devant une personne reconnue par sa sagacité et sa prudence, en ayant l'air de lui demander conseil ; on fait pirouetter une étourdie, etc.

Le joueur placé au centre doit deviner chaque proverbe d'après ces indications : s'il réussit, il est remplacé par la dernière personne qu'il devine, et dont il reçoit un gage. Dans le cas contraire, il renonce et recommence un second tour, que l'on prépare et joue comme le premier.

Les Proverbes pantomimes dialogués.

C'est le même jeu que le précédent, seulement un monsieur et une dame sont chargés d'exprimer ensemble les proverbes que l'on ne peut souvent exécuter qu'à deux.

Proverbes français.

Pierre qui roule n'amasse point de mousse.
Il n'y a point de roses sans épines.
Qui a terre, guerre a.
Un mauvais accommodement vaut mieux qu'un bon procès.
Les honneurs changent les mœurs.
Ménager la chèvre et le chou.
L'oisiveté est mère de tous les vices.
Qui aime Martin, aime son chien.
Avec le temps et la patience, on acquiert la science.
Les cordonniers sont toujours mal chaussés.
Mettre le pied dans l'étrier.
Remonter sur sa bête.
Petite pluie abat grand vent.
Un chien regarde bien un évêque sans le mordre.
Passez-moi la manne, je vous passerai le séné.
Ventre affamé n'a point d'oreilles.
Au lourdaud la triomphe.
Un bon chien ne trouve jamais un bon os.
Se servir de la patte du chat pour tirer les marrons du feu.
Les bons comptes font les bons amis.
Voix du peuple, voix de Dieu.
Péché caché est à demi-pardonné.
On prend plus de mouches avec du miel qu'avec du vinaigre.
A l'œuvre on connaît l'artisan.

Fin contre fin n'est pas bon pour doublure.
Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois.
Qui vivra verra.
Rira bien qui rira le dernier.
L'occasion fait le larron.
Tel maître, tel valet.
Qui s'y frotte, s'y pique.
Qui se ressemble s'assemble.
Quand Satan devint vieux il se fit ermite.
Quand on veut tuer son chien, on dit qu'il a la rage.
Manger son blé en herbe.
Au bout du fossé la culbute.
Il ne faut pas jeter de l'huile dans le feu.
Chaque oiseau trouve son nid beau.
Charbonnier est maître chez lui.
Les petits ruisseaux font les grandes rivières.
Plus fin que lui n'est pas bête.
Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.
Tout ce qui reluit n'est pas or.
Les bonnes femmes font les bons maris.
Fumée, pluie et femme sans raison, chassent l'homme de sa maison.
Chat échaudé craint l'eau froide.
Morte la bête, mort le venin.
Cent heures de chagrin ne paient pas un liard de dettes.

J'ajoute quelques proverbes étrangers peu connus, qui me paraissent pleins de sens.

Proverbes espagnols.

Celui à qui tu donnes l'écrit sur le sable; celui à qui tu ôtes l'écrit sur l'acier.

La chasse, la guerre et l'amour, pour un plaisir ont mille peines.

Il n'y a point de plus fidèle miroir qu'un vieil ami.

Les actions de chaque homme sont le pinceau de son caractère.

Proverbe hollandais.

Ceux qui conseillent ne paient pas. C'est le proverbe français :
J'ai plus besoin d'argent que de conseils.

Proverbe russe.

On reçoit l'homme selon l'habit qu'il porte, et on le reconduit suivant l'esprit qu'il a montré.

Proverbes asiatiques.

Le temps et la patience changent la feuille du mûrier en satin.

Celui qui croit apaiser ses désirs en obtenant leurs objets, ressemble à celui qui veut étouffer du feu avec de la paille.

Proverbe arabe.

Vinaigre donné vaut mieux que miel acheté.

Proverbes italiens.

Etre au lit et ne pas dormir;
N'être pas agréé et bien servir;
Attendre et ne pas voir venir:
Ce sont trois choses pour faire mourir.

Celui qui te fait plus de caresses qu'à l'ordinaire, ou t'a trompé, ou veut te tromper.

La plus mauvaise roue du charriot fait toujours le plus de bruit.

TROISIÈME PARTIE.

CHAPITRE XII.

SALON.

JEUX-PÉNITENCES. — PÉNITENCES.

Les *pénitences*, accessoires des jeux en apparence, en sont bien réellement le principal. Que de jeux dont l'unique objet est de fournir l'occasion de multiplier les gages, et, par conséquent, les pénitences! Que de joueurs, et même de joueuses, ne joueraient pas s'ils n'avaient l'espérance d'être condamnés à la fin du divertissement adopté. Bien souvent, lorsque l'amour-propre, qui se mêle de tout, les rend attentifs, les engage à mille efforts pour éviter de donner des gages, la pensée des pénitences le surmonte, et fait feindre adroitement quelques distractions.

Les *pénitences* se divisent à peu près comme les jeux : pénitences d'action, d'attrape ou à double sens, de mémoire, d'esprit, sans qu'il soit nécessaire pour cela, comme l'indique le *Savant de Société*, d'ordonner les pénitences d'action à la suite des jeux de mémoire, ainsi de suite. Je pense, au contraire, qu'il est bon de varier et d'ordonner exprès les pénitences d'esprit à la suite des jeux-gages, ou tout-à-fait de mouvement, et réciproquement. Outre ces quatre divisions, il y en a une autre qui les précède et me semble bien naturelle : c'est celle des *jeux-pénitences*, c'est-à-dire, les jeux dont un seul tour, ou toute autre partie imposée à un joueur, constitue une pénitence. On voit qu'en multipliant les tours, qu'en appliquant successivement à plusieurs personnes ce que l'on prescrit à une seule, la pénitence devient jeu, comme en le divisant et en isolant un joueur, le jeu devient pénitence. Mes lecteurs pourront faire l'un et l'autre à volonté

Jeux-Pénitences.

Patipata, qui baisera ça?

Toute la société est assise et formée en cercle, tandis qu'un

des joueurs, qui est pénitent, se place à genoux devant une personne d'un sexe différent, comme pour la *main-chaude*. Afin de ne point fatiguer le patient, surtout s'il est une dame, on le fait asseoir sur un tabouret ou coussin. La personne qui tient sur ses genoux la tête du pénitent, ou *patipata*, prend bien garde qu'il n'y voie, et lui dit, en désignant du doigt un objet ou une personne quelconque: *Patipata, qui baisera ça?* Le patient nomme la personne qu'il juge à propos d'indiquer, et cette personne est forcée d'obéir; dès qu'elle l'a fait, on recommence *patipata*, et un autre joueur est désigné. Cela continue de la sorte tant que le *patipata* ne se nomme pas lui-même; car alors il baise l'objet désigné précédemment, et sort de peine. Cette pénitence, à laquelle participent beaucoup de joueurs, est extrêmement comique par les rencontres que produisent les aveugles décisions du pénitent. Souvent il envoie un monsieur embrasser un monsieur, une dame baiser la main ou les cheveux d'une autre dame; telle autre, d'après ses ordres, est obligée de se baiser les bras, les genoux; quelquefois il se trouve qu'elle devrait se donner un baiser à la joue ou au front; enfin, les portes, la muraille, les vases, les meubles, la cheminée, la pendule, etc., ont leur part des baisers qu'ordonne l'aveugle distributeur. Comme il peut répondre *moi* quand il lui plaît, le patipata un peu exercé ne manque pas de le faire quand on vient d'embrasser un objet désagréable, parce qu'il sait que l'on varie; mais souvent il est trompé dans ses conjectures, et, tandis qu'il espérait se dédommager en effleurant une joue vermeille, il est réduit à baiser le dos d'un fauteuil, la pincette ou autres choses semblables. Le patipata peut se relever et regarder exécuter ses ordres; il cache ensuite sa tête de nouveau.

Quand cette pénitence devient jeu, et que le *patipata*, en se nommant, embrasse un des joueurs, celui-ci prend sa place: quand c'est un objet inanimé, le pauvre *patipata*, non-seulement doit le baiser, mais poursuivre sa tâche; s'il trouve trop rude de se soumettre à ses propres décisions, il a le droit de refuser, en payant un gage et en continuant son triste métier: nul autre n'a ce droit, mais le patient ne peut en user que trois fois, et, à la quatrième, il est tenu d'obéir à ses ordres. Si l'objet est encore inanimé, le joueur qui se trouvait primitivement assis à la droite de *patipata* est obligé de prendre sa charge (1).

(1) On pourrait aisément changer le jeu de *patipata* en pénitence ou en jeu d'at-

Le Facteur.

Si l'on a ordonné à un pénitent de faire *le facteur*, voici comment il s'y prendra pour obéir. Il rassemblera dans un sac à ouvrage, dans un nécessaire, ou seulement dans le pan de son habit, ou dans un coin de son schall, suivant le sexe, une certaine quantité de morceaux de papier pliés en forme de lettres, ou même des lettres, dont on a toujours abondamment; il se tiendra debout devant les joueurs, et s'adressant à la personne placée à sa droite, lorsqu'il était assis, il lui présentera une lettre, en disant : *C'est de telle ville. Voici un poulet*, etc.; et il a soin de faire allusion aux relations de parenté, d'amitié, ou d'un autre sentiment, qu'il connaît aux joueurs. La personne à laquelle la missive est offerte demande combien elle coûte de port : le facteur le fixe à volonté; par exemple, il peut dire : *trois, six, huit, dix, quinze, et même dix-neuf sous;* et autant de sous, autant de baisers. Mais la personne peut *laisser la lettre à la poste*, si elle trouve le port trop élevé, ce qui signifie qu'elle n'en veut point et que le facteur doit passer outre. C'est une leçon pour les facteurs ambitieux : lorsqu'ils se contentent de *trois* ou *quatre sous*, on est obligé de prendre la lettre et de la payer comptant. Cette pénitence s'inflige ordinairement à un monsieur, et il s'adresse seulement aux dames : quand le hasard, qui préside à la sortie des gages, rend une dame factrice, elle ne doit présenter des lettres qu'aux messieurs; et, en ce cas, la poste est à bon marché, la *factrice* disant presque toujours que la lettre est affranchie, ou qu'elle ne coûte qu'un ou deux sous.

Il n'y a qu'à donner un successeur au facteur, et prendre pour successeur son voisin de droite, pour que la pénitence devienne jeu : j'oubliais de dire qu'en ce cas le facteur à qui l'on refuse une lettre, comme d'un prix trop élevé, fait donner un gage : la factrice, au contraire, n'exige de gages que des joueurs qui veulent payer le port. Ce jeu est très-amusant pendant trois ou quatre tours : on n'en joue pas plus ordinairement, parce qu'il amène beaucoup de gages, et qu'il n'offre point de variations.

Le Garnisaire.

Voici une pénitence qui ne convient qu'aux messieurs. Le

trape : il suffirait pour cela de tromper le patient en lui persuadant, lorsqu'il se serait nommé, que l'objet est plus ou moins désagréable, et en le contraignant, à la troisième fois, de baiser quelque meuble à l'avance barbouillé de noir. J'indique sans conseiller.

joueur qui doit l'exécuter prend une canne qu'il porte comme un fusil, et va s'asseoir devant une dame de la société, en lui disant : *Je m'établis garnisaire chez vous.* — La dame répond : *Si je vous donnais quelque chose, partiriez-vous ? — C'est selon,* reprend-il ; *que m'offrez-vous ? — Du pain,* ou toute autre chose à la volonté de la dame. On devine qu'elle fait des allusions agréables ou malignes ; qu'ainsi, par exemple, si le garnisaire est poète, elle lui offre une plume ; peintre, un pinceau ; musicien, l'instrument dont il fait usage ; que, s'il passe pour volage, elle lui propose un papillon ; fidèle, un chien, un portrait ; que, selon le nom de l'amante qu'on lui suppose, elle s'engage à lui donner un tableau de sainte Cécile, sainte Apolline, une image de la vierge, etc. Mais quelque chose qu'elle puisse offrir, le garnisaire répond à tout : *je reste,* jusqu'à ce que son hôtesse dise : et *des baisers ;* alors il accepte avec empressement : il est cependant des garnisaires qui chicanent sur le nombre. On peut être garnisaire chez plusieurs dames.

Pour que cette pénitence soit un jeu, un joueur désigné par le sort s'assied successivement devant toutes les dames, qui lui font chacune trois offres ; s'il n'accepte pas la troisième, quelle qu'elle soit, il donne un gage, mais alors il a le privilège de refuser jusqu'à ce qu'arrivent les baisers. On convient aussi quelquefois qu'au bout de trois nouvelles offres, un nouveau refus entraîne un gage.

Le garnisaire est remplacé par la dame devant laquelle il s'est placé d'abord, et c'est toujours sa voisine de droite. Celle-ci, après s'être assise devant tous les messieurs, est remplacée par celui devant lequel elle s'est placée en commençant, et c'est aussi son voisin de droite ; ainsi de suite. La dame garnisaire prend également une canne en manière de fusil, et s'il y a un militaire dans l'assemblée, elle se coiffe de son chapeau, de son schako ou casque. Elle dit absolument les mêmes choses que son devancier, mais elle se hâte d'accepter la première offre qu'on lui fait, parce qu'il est de rigueur que cette première offre soit un objet quelconque ; elle croit faire merveille et donne un gage, car elle serait trop favorisée. A la seconde proposition, si on lui offre des baisers, elle peut refuser encore ; mais si cette proposition se répète, c'est la troisième, il faut accepter sous peine de payer de nouveau. Reste encore la chance de trois nouvelles propositions : mais, comme on ne veut pas se ruiner en gages, que le *maître de la maison*

s'arrange de manière à offrir toujours des baisers au troisième coup, la dame garnisaire prend son parti. Ce jeu est très-plaisant, et non moins fécond en gages; mais beaucoup de personnes le jouant d'une manière inconvenante, l'ont presque fait tomber. Il est cependant bien facile de réparer leur tort, et de faire asseoir, sur une chaise basse ou sur un tabouret, le garnisaire devant son hôtesse, au lieu de le mettre sur ses genoux.

L'Huissier ou *le Créancier*.

Payez, ou je saisis chez vous, dit à une dame le joueur condamné à faire l'huissier, *payez tant de baisers*, et en même temps il cherche à s'emparer des gants, du sac, du mouchoir, du schall ou du chapeau de sa débitrice. *Mais*, dit la dame, *je ne suis pas en fonds, diminuez au moins quelque chose, les intérêts sont exhorbitants*, et autres phrases semblables : le créancier s'efforce de lui faire payer ce qu'il a demandé d'abord, mais comme elle ne veut pas se rendre, ils marchandent tous deux, jusqu'à ce que la dame finisse par payer. Quand la dame refuse définitivement, elle dit, *je suis insolvable*, et laisse emporter telle pièce de ses effets que le pénitent-créancier a pu saisir; il est obligé de la lui rendre ensuite. Mais quand cette pénitence prend la forme d'un jeu, l'objet saisi devient un gage. Le créancier passe de l'une à l'autre dame jusqu'à la fin du cercle. Au second tour, les dames sont créancières, et s'adressent aux messieurs: mais au lieu de baisers, elles exigent de leurs débiteurs une chanson, une pièce de vers déclamée, et plus ordinairement une improvisation. Comme les malheureux ne peuvent obéir, elles tâchent de saisir chez eux; cependant, comme les débiteurs sont sur leurs gardes, cela n'est pas toujours facile. Les créanciers et les créancières sont remplacés selon l'ordre indiqué dans le jeu précédent.

C'était moi.

Ce jeu-pénitence est purement un jeu d'esprit : il en est peu qui présentent un cadre plus heureux aux louanges délicates, aux critiques légères, aux observations ingénieuses. La personne qui, pour gagner son gage, est condamnée à dire *c'était moi*, s'adresse à chaque joueur en lui demandant *qu'avez-vous vu?* et peut ajouter à cette formule de rigueur : *ce matin, aujourd'hui à la promenade, au bal, au spectacle, à l'é-*

glise, etc., tant pour varier ses questions que pour provoquer des réponses diverses. Chacun répond ce qu'il juge convenable, et toujours le pénitent est tenu de répliquer : *c'était moi*. Ainsi, par exemple, si celui-ci est un monsieur, et qu'on lui dise : « j'ai vu un homme qui regarde l'amour comme un prétexte dont se sert la vanité pour varier ses fades plaisirs » ; il est obligé de dire : *c'était moi*. Supposons aussi qu'on dise : « j'ai entendu parler d'une personne qui, loin de voir dans la fortune le but de la vie, l'envisage seulement comme le moyen d'étendre ses facultés, et de faire du bien à ses semblables ; » le joueur doit encore repartir : *c'était moi*. Nous n'ajouterons rien à ces réponses, que les circonstances et l'esprit des joueurs peuvent rendre extrêmement piquantes, et varier de mille façons ; nous dirons seulement que l'on peut répondre par la phrase la plus courte et la plus simple, quand on le veut.

Quelquefois, et surtout lorsque la société est nombreuse, on ordonne à une dame condamnée d'interroger seulement les messieurs, et à un monsieur, de n'interroger que les dames. Pour rendre jeu cette pénitence, il suffit de faire dire successivement à chaque joueur : *c'était moi*.

Les Comparaisons.

Il faut que les *comparaisons* offrent à la fois une ressemblance et une différence. La personne chargée de les faire peut se comparer elle-même, ou comparer celui des joueurs qu'on lui désigne, ou qu'elle choisit : quelquefois la pénitence porte qu'elle comparera un certain nombre de personnes, ou même toute la société.

On peut comparer une dame à un hortensia : la ressemblance, dira-t-on, est dans la beauté, dans ce privilège de se montrer sous tous les aspects avec un nouveau charme : la différence est dans l'absence des parfums. Il faudrait la fleur la plus embaumée pour être l'image du langage enchanteur de mademoiselle.

Un jeune homme se compare à une branche de genet : cet arbuste, dit-il, garde sa verdure en toutes saisons, comme je conserve mes sentiments ; voici la ressemblance. Mais si on le jette dans le feu, il pétille, et moi je brûle en silence ; voici la différence.

Pour faire un jeu des *comparaisons*, il suffit de comparer à la ronde, et de donner des gages quand la comparaison manque de justesse.

Les Emblêmes.

Les *emblêmes* s'ordonnent individuellement ou collectivement, comme les *comparaisons*. C'est un rapprochement spirituel ; le jeu qui en provient consiste en ce que chacun à son tour propose un emblême pour chaque personne de la société, et paie un gage quand il hésite, répète, ou que l'emblême paraît mal fait ; en voici quelques-uns :

On choisit une tubéreuse pour l'emblême d'une demoiselle, *comme cette fleur, elle porte à la tête.*

Un cep de vigne sera l'emblême d'une autre, *comme le raisin, elle plaît jusqu'à l'ivresse.*

Une épingle est encore un emblême : *elle pique, mais elle attache.*

Les Devises.

(Voyez plus bas *faire un bouquet.*)

PÉNITENCES.

Pénitences d'action.

On sait qu'à mesure que les gages se donnent, ils sont mis en dépôt sur les genoux d'une dame nommée *gardienne des gages ;* quand le jeu est terminé, on procède au tirage : celui des joueurs qui n'a point payé, est appelé à ordonner ; à son défaut, on choisit un enfant, ou bien c'est la gardienne qui impose la pénitence au gage qu'elle fait toucher par son voisin. Pour qu'il n'y ait aucune fraude, les gages sont recouverts d'un schall ou tablier étendu sur les genoux de la dame, et la personne qui touche le gage passe la main sous cette couverture, sans la soulever plus qu'il ne faut pour donner passage à la main. La gardienne dit alors au joueur qui doit imposer la pénitence : *Qu'ordonnez-vous au gage touché ?* Le joueur répond ordinairement : *s'il appartient à une dame, j'ordonne telle chose, à un monsieur telle autre, ou bien dame ou monsieur, on fera telle chose.* S'il veut se ménager l'avantage d'ordonner la pénitence selon les dispositions des gens, il dit : *on viendra à mes ordres.* On peut aussi *envoyer aux ordres* de quelqu'un de la société ; mais cela ne doit pas être fréquent. Le commandement intimé, la personne qui touchait le gage le tire et le montre à la société ; alors, celui à qui il appartient est obligé d'exécuter l'ordre qui vient d'être donné, et on ne lui rend son gage que lorsque sa tâche est remplie. Il a en-

suite le privilège d'ordonner à son tour, tandis que la gardienne, ou mieux encore un enfant, touche les gages. Il arrive souvent que le gage sert pour deux ou trois fois : dans ce cas, le pénitent ne le retire que lorsqu'il a fait deux ou trois pénitences. Je ne conseille point d'employer cette méthode, elle met de la confusion; si l'on n'a pas assez d'objets pour fournir aux gages, il vaut mieux écrire son nom sur des billets que l'on roulera. Dans une société de bon ton, il n'est pas nécessaire que les gages aient une valeur pour qu'on les retire. Ces préliminaires expliqués, passons à l'explication des diverses pénitences.

Le Portier du couvent.

Le joueur condamné à être portier va se placer debout à la porte d'un cabinet ou d'un autre appartement : il l'ouvre, et appelle une dame en lui donnant le nom de sœur ; la dame passe dans le cabinet, dont le portier ferme la porte ; elle frappe un petit coup, il ouvre, elle lui parle à l'oreille. Le portier refermant la porte, appelle le monsieur que la dame lui a nommé tout bas, en disant : *la sœur une telle demande frère un tel.* Celui-ci accourt, et le portier qui lui ouvre la porte la referme immédiatement après sur lui : le frère donne un baiser à la sœur, qui frappe de nouveau un petit coup à la porte pour se la faire ouvrir, et regagne sa place. Dès qu'elle est sortie, le frère appelle une sœur de la manière dont on l'a appelé lui-même, et ainsi de suite, toujours par l'entremise du portier, qui renferme ainsi les frères et sœurs pour qu'ils s'embrassent, tandis qu'il est obligé de faire sentinelle. Mais une des sœurs se charge de finir sa peine; quand il s'approche d'elle pour écouter quel nom elle va prononcer, elle demande le portier ; alors, plein de joie, il passe dans le cabinet, ferme la porte, l'embrasse et revient avec elle : on lui rend son gage. Le *Savant de Société* indique cette pénitence un peu différemment ; il ne veut pas que l'épreuve du portier cesse par un dédommagement, mais par l'appel que fait un joueur de *tout le couvent*, c'est-à-dire que tout le monde doit se rendre dans le cabinet. Ce changement ne me paraît pas heureux ; *le portier*, tel que je l'indique, se joue dans presque toutes les sociétés, et j'ai l'expérience qu'il est plus amusant.

Quand une dame est portière, elle appelle un monsieur en se rendant à son poste; du reste, elle agit absolument comme le portier.

Le Soldat prussien.

Cette pénitence est particulière aux messieurs. Celui qui fait le *soldat prussien* se passe au cou le sac d'une dame, en guise de giberne; il porte une canne comme un fusil, et vient en silence présenter les armes et frapper deux ou trois fois du pied auprès d'une des dames, si les messieurs sont en plus petit nombre qu'elles, *et vice versâ;* cette dame se lève, et suit le soldat qui la guide au fond du salon; il approche son oreille de cette dame, toujours sans mot dire, reçoit le nom du monsieur qu'elle souhaite, et va d'un air grave présenter les armes à ce monsieur, et frapper du pied devant lui. Ce dernier, accompagné du soldat, se rend vers la dame, qu'il embrasse; celle-ci retourne à sa place, accompagnée du soldat, qui, après l'avoir saluée en lui présentant les armes, retourne interroger silencieusement le monsieur. Le jeu se continue de la sorte, et le malheureux soldat fait des allées et venues continuelles, jusqu'à ce qu'une des dames le demande lui-même; il pose rapidement son fusil, embrasse sa libératrice et la reconduit à sa place.

Le *Savant de Société* et autres recueils ne connaissent point cette pénitence originale; ils donnent le nom de *Soldat prussien* au *Chevalier de la triste figure.*

Le Cheval d'Aristote.

C'est une des plus rudes pénitences que l'on puisse infliger aux messieurs; celui à qui l'ont envoyée sa mauvaise étoile et son gage, est obligé de se mettre à quatre pattes et de faire asseoir sur son dos une dame, qu'il conduit à la ronde auprès de tous les messieurs, qui l'embrassent chacun à leur tour. Le pauvre cheval n'a pas même la consolation d'espérer qu'on le dédommagera, car la règle porte qu'il ne recevra aucun baiser.

Le Pont d'amour.

C'est le pendant de la pénitence précédente. Le patient se met également à quatre pieds, mais il attend que chaque monsieur choisissant une dame, la vienne placer sur son dos pour l'embrasser. Il ne se relève qu'après avoir *fait le pont* pour tous les couples de la société, ou pour un seul couple, selon la convention préalable.

L'Ane savant.

La personne qui ordonne la pénitence de l'*âne savant* se réserve d'être le maître de l'animal, ou désigne, pour remplir cet important emploi, celui des joueurs qui s'y entend le mieux. L'*âne savant* est toujours un monsieur; il se met à quatre pieds, et son maître, debout auprès de lui, dit à la société d'un ton d'empirique : « *Messieurs, mesdames, voici un âne qui mériterait d'être docteur, car il sait lire au fond du cœur.* Allons, mon âne, promenez-vous et sautez pour la société; l'âne alors fait un ou deux tours et lève les jambes comme un âne qui rue. Le maître poursuit : *Voici l'instant de montrer votre science; regardez bien, et dites-nous laquelle de ces dames est la plus coquette.* L'âne examine attentivement les dames, s'approche de leurs genoux, flaire autour d'elles; puis, selon sa connaissance particulière, qu'aide un petit grain de malice, il va hocher plusieurs fois la tête devant la personne qu'il regarde comme la plus coquette. Ce mouvement est ordinairement accueilli de grands éclats de rire. Le maître poursuit de la même façon, et demande successivement à son âne : *quel est le plus volage, quelle est la plus constante, le plus amoureux, la plus sensible, le plus indiscret, la plus espiègle*, etc., et l'âne fait toujours sa réponse et son choix de la même manière. Quelquefois, pour rendre le jeu plus piquant, son maître lui dit : *quel est le plus fidèle; montrez-nous la plus innocente*, et mon âne sautant plusieurs fois, se promenant pendant plusieurs tours, flairant de tous côtés en branlant négativement la tête, revient droit vers son maître, la tête haute, pour exprimer qu'il n'y en a point. Ce bel exploit est ordinairement la fin de sa tâche.

Dans quelques sociétés, l'*âne savant*, que l'on nomme aussi *cheval savant*, n'a point de maître; chacun lui demande à son tour; mais cette méthode ne me semble pas valoir la première; les questions manquent d'ensemble et ne sont pas faites avec ce ton de charlatan qui provoque la gaîté. Quand la personne qui ordonne cette pénitence ne désigne point de maître, l'âne est libre de choisir celui qui lui plaît. Les discours que nous avons prêtés au maître varient au gré du joueur qui remplit ce rôle, la première phrase exceptée. L'âne est tenu de rester muet.

Les recueils de jeux ne font point mention de cette plaisante pénitence.

La Planche de chêne.

Celle-ci est de leur domaine : ils la connaissent presque tous. Voici comment elle s'exécute :

Debout et le dos appuyé contre une porte ou un panneau, la personne qui doit *faire la planche* en appelle à haute voix, et à son gré, une autre d'un sexe différent. Celle-ci vient se placer vis-à-vis d'elle, et elle en appelle une troisième, qui se place dos à dos avec elle ; tous les joueurs s'appellent ainsi successivement. Lorsque toute la société est rangée sur une même ligne, chacun fait volte-face, et embrasse la personne qui se trouve devant lui ; il résulte de cet arrangement, que la personne placée contre la porte se trouve devant une *planche de chêne*, à laquelle elle doit donner un baiser.

Le Chevalier de la triste figure.

Nous sommes riches en pénitences pour les messieurs. *Le Chevalier de la triste figure*, que l'on nomme aussi *le voyage à Corinthe*, est une de celles qui déplaisent le plus aux jeunes gens, et qui sont pour eux de véritables pénitences. Le chevalier piteux prend une bougie de la main droite, et tend la gauche au guide qu'il est contraint de se choisir. Celui-ci, armé d'un mouchoir, le conduit autour du cercle, lui fait faire une pause devant les dames, qu'il embrasse tour-à-tour, et à chaque baiser qu'il donne, il essuie légèrement la bouche du pauvre chevalier avec son mouchoir. Souvent le joueur qui ordonne cette pénitence s'adjuge le rôle de guide.

Faire la barbe à Milord.

Le jeune homme érigé en milord s'assied sur un fauteuil au milieu du cercle ; il appelle une dame, et l'invite à s'asseoir sur ses genoux ; la dame s'incline auprès de lui, comme si elle était assise, nomme un autre monsieur qui l'embrasse, et fait ainsi *la barbe à milord*.

Il y a encore une autre manière de raser le patient : chaque monsieur choisit une dame, et la plaçant sur les genoux du milord, lui donne un baiser ; souvent, lorsqu'il y a plus de messieurs que de dames, les premiers qui ont passé le rasoir sur le visage du pauvre Anglais, vont chercher les autres dames pour les embrasser vers ses genoux. Mais si milord est agile, il pourra bien baiser une joue, tandis que ces barbiers baisent l'autre. Cette pénitence est peu distinguée. On en peut dire autant de la suivante.

Mettre le voile à Milady.

Milady s'assied comme milord ; un monsieur va choisir une dame, et tous deux prennent d'une main un voile, ou un mouchoir blanc, ou un petit schall, qu'ils tiennent devant la figure du personnage. En même-temps le monsieur se courbe légèrement sur le bout de ses genoux, et donne un baiser à sa partenaire, que de l'autre main il rapproche de lui. Quelquefois la pénitence se borne là, mais le plus souvent elle est collective, c'est-à-dire que, comme *pour la barbe à milord*, tous les messieurs et toutes les dames viennent mettre successivement le voile à milady.

Saint Nicolas.

Le joueur ainsi canonisé monte sur une chaise au fond du salon ; il croise les mains sur la poitrine, lève les yeux au ciel, prend l'attitude et l'expression de la ferveur. Chaque monsieur choisit une dame à laquelle il offre la main, et tous les couples se lèvent et se rangent à la file ; ils s'approchent de *Saint Nicolas* ; celui qui se trouve en tête s'avance tout auprès du saint, s'incline, en disant : *Saint Nicolas, bénissez-nous ;* ils s'embrassent. Le saint étend la main droite et les bénit. Le couple s'incline de nouveau et regagne sa place ; il est remplacé par le couple qui suit ; ainsi de suite, jusqu'à ce que toute la société ait eu part aux bénédictions de *Saint Nicolas*.

Sainte Geneviève.

C'est la même pénitence, mais imposée à une dame ; au lieu de dire *Saint Nicolas....*, on dit : *Sainte Geneviève, bénissez-nous.*

Être en enfer.

On bande les yeux au pénitent, et on le conduit contre la muraille, sur laquelle il s'appuie. Les messieurs choisissent chacun une dame, et vont à la file recevoir auprès de lui les baisers qu'il lui est défendu de prendre. Le pauvre damné en entend le bruit, et doit deviner quel est le couple qui le met ainsi en *enfer*. Il devine juste quelquefois, et l'on conçoit que cela excite la gaîté de tout le monde. Tant que le damné ne devine point à la fois le monsieur et la dame qui s'embrassent, il reste à son poste ; mais dès qu'il devine, il recouvre la vue. Quand toute la société, formée en couples, a passé devant lui, et qu'il ne devine point, on lui ôte son mouchoir, et on

lui rend son gage. Cette pénitence s'inflige aux joueurs des deux sexes. On pourrait la changer en jeu.

Être en Purgatoire.

Ce titre annonce que le pénitent ou la pénitente sont moins à plaindre que dans le cas précédent; ce qui est vrai. Il s'agit de se boucher les oreilles, de se placer dans un coin du salon, et de deviner le mot des confidences que chaque couple va se faire à voix basse. Pour prévenir la fraude du pénitent, une personne de la société veille à ce qu'il maintienne bien ses doigts dans ses oreilles. Les règles de cette pénitence, ses chances, sont les mêmes que pour celle que nous venons d'expliquer. Elle est encore plus susceptible de faire un joli jeu.

Le Sourd.

La personne à laquelle on ordonne cette infirmité temporaire, se lève et se place au milieu du cercle ou du salon; elle doit répondre, pendant trois fois : *Je suis sourd, je n'entends pas;* et à la quatrième, j'entends. Or, la malice des joueurs se charge de rendre la pénitence amère. Si c'est un monsieur qui fait le sourd, une dame s'approche de lui, et dit : *Voulez-vous m'embrasser?* Le malheureux est obligé de répondre la formule requise; deux autres malicieuses lui font à peu près la même offre, ou bien un monsieur, tenant une dame par la main, dit : *Je vous l'amène, prenez un baiser.* Le sourd n'entend pas; mais à la quatrième fois, quand ses oreilles s'ouvrent, on lui propose de conduire une telle dame à tel monsieur, de baiser la muraille, de chanter; un jeune homme lui demande un baiser, etc. Le sourd a du moins la permission de refuser, et il en use. Cette pénitence s'inflige également aux dames, mais elle devient moins piquante.

L'Aveugle.

Cette pénitence est une variation de la précédente. Le patient ferme les yeux, et au lieu de dire : *je suis sourd*, il dit : *je suis aveugle ; je ne vois rien.* Ainsi, pendant trois fois, il ne voit point la fleur, le ruban, la main que lui présente une dame, mais il voit le baiser qu'elle accorde à son voisin.

Le Chien du Jardinier.

La personne condamnée à jouer le rôle de ce chien *qui ne veut ni faire, ni laisser faire*, est un monsieur; il se place debout devant une dame assise, de manière à lui tourner le dos; un

des joueurs vient pour embrasser cette dame, et le chien, en aboyant, en le repoussant de toutes ses forces, l'écarte. « Embrassez-moi, lui dit-elle. — Non, reprend-il en grommelant, *je ne veux ni faire, ni laisser faire.* » On voit que la pénitence n'est pas des plus douces ; et quand l'ordonnateur du gage l'a ainsi prescrite, le pénitent la renouvelle auprès d'un certain nombre de messieurs et de toutes les dames.

La Tentation de saint Antoine.

Pour gagner son gage, saint Antoine se choisit un désert dans un coin du salon, et y prend l'attitude de la méditation et de la prière. Il a besoin des forces du ciel, car la tentation s'apprête. Une dame s'approche de lui d'un air caressant, et lui tend sa main à baiser. Saint Antoine détourne la tête, en disant : *Retire-toi, Satan.* L'aimable satan obéit, une autre lui succède, et comme le péril doit augmenter par gradation, cette diablesse tend la joue : même refus et même compliment de la part du bienheureux qui ne l'est guère. Vient encore une autre dame ; celle-ci entoure de ses bras le cou du saint, qui doit s'en dégager ; enfin, le pauvre saint Antoine résiste ainsi jusqu'à ce que la société, prenant pitié de sa peine, lui ordonne de profiter de la bonne volonté de la dame qui le caresse pour le lutiner. Saint Antoine, comme on peut croire, ne se le fait pas dire deux fois. Souvent, pour attraper une des malignes diablesses, qui, pleine de confiance, croit que le patron sera obligé de l'écarter, la société ordonne à celui-ci de répondre à ses avances. Cette pénitence, qui ne s'applique qu'aux messieurs, est une des plus amusantes pour l'assemblée.

Le Caprice.

Le joueur qui, par ordre, doit être capricieux, va se placer dans un coin du salon d'un air de mauvaise humeur : une dame va lui tendre la joue ; il lève les épaules, et lui tourne le dos ; une seconde, une troisième, quelquefois une quatrième, et même plus, ont le même sort ; mais, quand le capricieux est las de refuser, il ouvre les bras à la dame qui se présente, et l'embrasse. Comme il est presque de rigueur de refuser les trois premières, les dames s'avancent volontiers d'abord ; pour les attraper, souvent le capricieux accepte la seconde, et même la première. On ordonne le caprice aux pénitentes comme aux pénitents.

Bouder.

C'est une pénitence ancienne, mais elle est jolie. Le *boudeur* (ou la *boudeuse*), avant de se retirer dans un coin de l'appartement, fait connaître à voix basse au dépositaire des gages le nom de la personne pour laquelle il boude. Plusieurs dames s'avancent à la fois pour l'embrasser; il leur tourne le dos à toutes, jusqu'à ce que celle qu'il a désignée vienne lui offrir un baiser, qu'il accepte avec empressement. Les messieurs se présentent en foule quand une dame est boudeuse; elle agit absolument comme le boudeur.

Soupirer.

Lorsqu'une dame est *soupirante*, elle va se placer debout dans un coin du salon, et fait entendre un profond soupir. — *Pour qui soupirez-vous?* lui dit-on. — *Pour M. un tel.* Le monsieur qui vient d'être nommé va aussitôt l'embrasser; puis, se plaçant devant elle de manière à lui tourner le dos, il soupire à son tour pour une dame; celle-ci soupire aussi, et ainsi de suite, jusqu'à la dernière personne, lorsqu'il y a autant de dames que de messieurs. Un monsieur *soupirant* appelle toujours une dame.

Le Carillon de Dunkerque.

Cette pénitence occasionne une telle foison de baisers, qu'elle n'est point agréable. Le joueur condamné à la commencer (non à l'exécuter, car toute la société le fait ainsi que lui), se place dans un coin de l'appartement, comme s'il voulait soupirer; mais, au lieu de pousser un soupir, il appelle une personne de sexe différent, et l'embrasse; celle-ci fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit placé à la file. La personne qui a commencé se détache alors et tourne à droite, et celle qu'elle a appelée se détache et tourne à gauche. Celle qui est une dame, en descendant le long de la file, embrasse tous les messieurs qui se rencontrent sur son passage, tandis qu'en même temps, et de l'autre côté, celle qui est un monsieur embrasse toutes les dames. A peine sont-ils parvenus aux deux tiers de la file, que deux autres joueurs se détachent et les imitent, ainsi de suite. On regagne sa place dans le cercle à mesure que l'on a descendu la file. Le dernier couple, placé à la queue, n'a pas à descendre. On voit quelle prodigieuse quantité de baisers produit cette pénitence. Il

faut bien se garder de l'ordonner plus d'une fois par soirée; je conseille même de ne le faire que très-rarement, ou pas du tout.

Le Berceau d'Amour.

Je serai moins sévère pour cette pénitence, quoiqu'elle multiplie aussi beaucoup les baisers; mais elle est si jolie, elle présente un tableau si agréable, que je ne puis m'empêcher de dire qu'elle peut bien être répétée deux fois le même jour, surtout si les gages sont nombreux. La personne qui doit la subir en choisit une autre de sexe différent, et toutes deux vont se placer au milieu du salon en se tenant les mains, et en élevant les bras en forme de *berceau*. Le monsieur appelle une dame, et la dame un monsieur, qui doivent passer sous ce *berceau*; mais, au moment où ils se trouvent sous la voûte, les bras dont elle est formée s'abaissent et les retiennent captifs: la dame ne recouvre sa liberté qu'en embrassant le monsieur qui fait la moitié du *berceau*, et le monsieur aussi captif, qu'en embrassant la dame qui fait l'autre moitié. Ce couple se forme également en berceau, en se plaçant de manière que la dame du second berceau se trouve à côté du monsieur du premier, et réciproquement. Il désigne à son tour un autre couple qui passe sous les deux *berceaux d'amour* en payant le tribut exigé, et forme à son tour un troisième berceau; ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient formé des berceaux.

Il est une autre méthode de faire le berceau d'amour; elle est plus expéditive et plus agréable. Si c'est une dame qui doit commencer, elle choisit un monsieur, toutes ses compagnes l'imitent, et les couples se placent en *berceau* les uns auprès des autres, en observant toujours qu'un monsieur se trouve entre deux dames, et une dame entre deux messieurs. Quand tous les couples sont ainsi disposés et relèvent les bras tous ensemble, le premier couple passe sous tous les berceaux, en donnant des baisers à chacun, comme je l'ai expliqué à la fin; dès qu'il est parvenu au troisième ou quatrième couple, le second passe à son tour sous les berceaux, de la même manière, et ainsi de suite jusqu'à la fin. C'est une espèce de *carillon de Dunkerque*, mais infiniment plus joli; il présente un coup-d'œil charmant. Les joueurs doivent faire attention à n'avancer ni ne reculer quand les couples passent, parce que le moindre mouvement dérangerait l'agréable symétrie, et

romprait la double ligne : il faut se tenir ferme, sans raideur, les bras toujours élevés. Quand c'est à un monsieur à commencer le berceau d'amour, il choisit une dame, et tous les autres font de même.

Les Tuyaux d'orgue.

L'ordonnateur de cette pénitence prend le rôle de l'organiste, et condamne le possesseur du gage à être son ouvrier : l'un et l'autre se placent au milieu du cercle, et invitent les dames à monter sur leur chaise; dès qu'elles se sont rendues à l'invitation, elles se nomment *tuyaux d'orgue*. L'organiste, qui doit, dit-il, le lendemain toucher pour une grande fête se met en devoir de les accorder. Il appuie l'index gauche sur le nez du même côté, et fait entendre un son nazillard et prolongé, assez semblable à celui que rendent les tuyaux d'orgue non accordés. La dame auprès de laquelle il s'approche, en faisant cette musique, lui répond par un bruit pareil, non sans rire, comme on le pense bien. « Cela ne va pas, reprend l'organiste d'un ton capable, cela sonne mal. — Garçon, ajoute-t-il en s'adressant au pénitent, arrangez-moi ce tuyau. » Et cet arrangement consiste à prendre la dame sous les bras, ou à travers le corps, et à la transporter sur un autre chaise. L'organiste réitère souvent ses interrogations et ses ordres, et le pauvre garçon se harasse à porter ainsi les tuyaux d'orgue d'une chaise à l'autre. Quand les dames ont toutes été déplacées, l'organiste annonce que son instrument est d'accord, et la pénitence cesse. Il va sans dire qu'on ne l'ordonne jamais aux dames.

Faire la Chatte.

En revanche, cette pénitence-là est réservée pour elles. La dame condamnée à faire la chatte va se placer dans le fond de l'appartement, comme si elle boudait ou soupirait, et se met à miauler à la manière des chattes qui appellent les matous. Les messieurs prennent les rôles de ceux-ci : ils s'avancent avec empressement pour embrasser la jolie miauleuse; mais elle fait entendre le *jurement du chat*, et leur montre les ongles, jusqu'à ce qu'enfin le monsieur qui lui convient se présente : alors elle fait *rou rou*, et se laisse prendre un baiser.

L'Exercice français ou *l'Exercice d'amour.*

Le jeune homme qui doit commander cet exercice choisit une dame, et se place auprès d'elle debout au milieu du salon; les autres messieurs choisissent également, et se rangent les uns auprès des autres, à droite et à gauche du premier couple, comme une ligne de soldats. Le pénitent s'avance alors un peu, et d'une voix retentissante il dit : *Garde à vous, attention au commandement! prenez la main de votre dame* (il fait tous les mouvements qu'il indique, et tout le monde l'imite rapidement); *passez un bras autour de sa taille. — Un demi-tour à droite! — En joue, feu!* A ce demi-mot, il embrasse sa dame, et chacun s'empresse de l'imiter. Cette pénitence, que l'on n'inflige guère aux dames, est plaisante.

Le Pélerinage.

Voici une pénitence vieille, commune, insipide, mais que j'indique pour ne rien omettre. Un monsieur choisit une dame pour pélerine, la prend par la main, et la conduit autour du cercle, en disant à chaque jeune homme : *Un petit morceau de pain pour moi. — Dieu vous assiste!* répond-on. — *Un baiser pour ma sœur.* Ce qui ne se refuse pas, comme on peut bien le penser. Le pélerin dit aussi à chaque dame : *Un petit morceau de pain pour ma sœur. — Dieu t'assiste*, répond la dame. — *Un baiser pour moi.* Le baiser est accordé.

Le Voyage à Cythère.

Condamne-t-on une dame à voyager dans cette riante contrée, elle choisit un compagnon; un monsieur a-t-il reçu la pénitence, il se choisit une compagne. Dans les deux cas, le couple voyageur passe dans une pièce voisine, ou derrière le paravent, et là le monsieur embrasse la dame, et touche quelque partie de ses vêtements. A leur retour, ce voyageur, tenant la voyageuse par la main, entre dans le cercle, et demande successivement à tous les joueurs à quel endroit il a baisé sa compagne, et quel objet il a touché. L'un dit : *Vous avez baisé la main, vous avez touché la robe*, ou bien, *vous avez baisé l'œil gauche, la joue droite, le front, l'oreille, etc.*, et touché *la manche, le bonnet, la garniture*, etc. A chaque partie nommée à tort, le voyageur donne un baiser; mais celui qui devine juste baise à son tour l'endroit qu'il a désigné. Cette pénitence en est bien une pour la dame qui l'exécute ou aide à l'exécuter.

Le Tracas de Polichinelle.

La dame qui doit subir cette pénitence se présente aux jeunes gens, qui lui donnent chacun un baiser; à mesure qu'elle les reçoit, elle vient les rendre à une de ses amies. Quand un monsieur est condamné à la même peine, il embrasse chaque dame, et va rendre les baisers à celle qu'il a choisie pour sa partenaire en commençant. Je l'indique seulement pour mémoire : elle est bonne à oublier.

La Pendule.

Le joueur auquel on prescrit cette pénitence se place auprès de la cheminée; il appelle une personne qui n'est pas de son sexe; celle-ci s'approche, et lui demande quelle heure il est. La *pendule* répond à son gré une heure, deux heures, etc.; il résulte un nombre égal de baisers à celui des heures annoncées. La personne qui a prescrit la pénitence a pris soin, à l'avance, de fixer le nombre des joueurs qui doivent aller consulter la *pendule :* quelquefois ce n'est qu'une seule personne; d'autres fois, toutes les dames ou tous les messieurs, selon le sexe de l'instrument. Quand un monsieur est *pendule*, et qu'il annonce onze heures, midi, ou tel autre nombre que l'on juge trop fort, on peut refuser en disant : *La pendule n'est pas juste*, ou *elle va mal.*

Les Aunes d'amour.

Le pénitent à qui l'on ordonne de mesurer tant d'aunes d'amour prend les mains d'une demoiselle, les réunit, et les écarte ensuite, comme s'il voulait prendre mesure de ses bras en les appliquant contre les siens. Il saisit l'instant où cette jeune personne a les bras tendus pour l'embrasser. Le nom de cette pénitence vient de ce qu'en l'exécutant, on imite les gestes des marchands qui aunent des étoffes. Autant d'aunes, autant de baisers. Cette pénitence convient également aux messieurs et aux dames.

Le Pied de grue.

On ordonne à un monsieur d'aller embrasser les dames du cercle en se tenant à cloche-pied. S'il cesse un instant cette attitude, il n'a plus le droit de prendre aucun baiser; lorsqu'on l'avertit de cette condition, il sourit; mais elle est moins facile qu'il ne le pense, car les messieurs jouissent du privilège de lui faire perdre l'équilibre, et, tandis qu'il est occupé à

embrasser une dame, un voisin de celle-ci le pousse légèrement : aussi est-il rare que le pénitent parvienne à fournir le tour du cercle. Le *pied de grue* qu'indique le *Savant de Société* est on ne peut plus sot.

L'Aumône.

Le jeune homme que l'on érige en mendiant, s'agenouille devant la dame vers laquelle l'ordonnateur de la pénitence l'a envoyé, ou qu'il a choisie : il lui frappe légèrement sur les genoux : celle-ci lui adresse plusieurs questions : Voulez-vous *du pain, du vin, de l'argent?* etc., etc. A chacune de ses offres, le mendiant hoche la tête, et demeure à genoux jusqu'à ce que la dame charitable lui demande s'il veut un baiser ; alors il se lève et l'embrasse.

Lorsqu'une demoiselle demande *l'aumône*, elle ne se met point à genoux ; seulement, elle s'incline devant un monsieur, en tendant la main comme une mendiante. Il lui propose aussi plusieurs choses, qu'elle refuse jusqu'à ce qu'il lui dise : *Voulez-vous une chanson?*

Le Muet et la Muette.

Le muet doit exécuter ponctuellement, et sans parler, les ordres que les joueurs lui donnent par signes : l'un lui ordonne du doigt de lui amener telle dame, et pose l'index gauche sur ses deux joues ; un autre ordonne-t-il une déclaration à une demoiselle, le muet s'agenouille devant elle, en posant la main sur son cœur, etc., etc.

On condamne aussi les dames à être *muettes*.

Etre à la discrétion de la Société ou de quelques autres personnes.

C'est être obligé de faire tout ce que les personnes de l'assemblée, ou quelques-unes d'elles désignées d'avance, vous ordonnent. On envoie ordinairement une dame *à la discrétion* des messieurs, et un monsieur *à la discrétion* des dames. Pour ne pas surcharger le même joueur, la société fera bien de ne choisir que des pénitences courtes et légères, comme *une confidence*, *un couplet*, *une aune d'amour*, *l'aumône*, *le baiser à la capucine*, etc. Il est indispensable de varier les ordres.

Etre aux ordres.

C'est la même chose qu'être à la discrétion.

Faire ce que la Société ne veut pas.

La dame ou le monsieur à qui l'on ordonne cette pénitence-là, doit demander à chacun des joueurs : *Que ne voudriez-vous pas faire?* Et selon ce qu'on lui dit, il doit agir. Ainsi, lorsqu'une demoiselle dit : je ne voudrais pas que vous fussiez *chien du jardinier*, il doit exécuter cette pénitence, puis revenir demander au voisin de cette demoiselle *ce qu'il ne voudrait pas faire*, pour s'en charger immédiatement.

L'ordonnateur de la pénitence n'envoie pas toujours vers toutes les personnes de l'assemblée, surtout lorsqu'elles sont en grand nombre : il en désigne un certain nombre à l'avance.

L'Exil.

L'*exilé* se retire dans un coin du salon et ne peut communiquer avec personne. Du lieu de son exil, il ordonne une pénitence pour le joueur auquel appartient le gage tiré immédiatement après le sien ; mais il ne peut, sous aucun prétexte, quitter la place qui lui est assignée, jusqu'à l'expiration du temps prescrit pour sa pénitence.

L'Electricité.

Tous les joueurs, debout, se tiennent par la main : ils sont disposés de telle sorte qu'un monsieur se trouve placé entre deux dames, et réciproquement. On fait monter le *pénitent* (ou la *pénitente*) sur une chaise, et les deux dames (ou les deux messieurs), qui sont l'une à sa droite et l'autre à sa gauche, donnent à ses bras un mouvement de rotation qui ne tarde pas à communiquer au cercle l'étincelle électrique : au même instant, tous les bras tombent, et chaque monsieur embrasse la dame qu'il tenait par la main. Il n'y a que le pénitent qui ne reçoit de baiser de personne.

Le Kaléidoscope.

On roule une feuille de papier dans sa longueur, et on la donne au *joueur-pénitent* : ensuite le monsieur et la dame désignés à l'avance par l'ordonnateur de la pénitence, ou même plus tard, viennent se mettre vis-à-vis du *pénitent*, qui se sert du papier roulé en guise de lorgnette, pour considérer à loisir la petite pantomime exécutée par le couple placé devant lui. Cette scène muette se termine toujours par un baiser, dont le lorgneur n'a que la vue.

Le Baiser à la Capucine.

Le joueur qui doit exécuter cette pénitence choisit une personne d'un autre sexe que le sien : le couple s'agenouille dos à dos au milieu du cercle, et cherche à s'embrasser en penchant la tête en arrière. La tête du jeune homme se penche sur l'épaule gauche de la demoiselle, pour qu'il puisse effleurer sa joue, tandis que, de son côté, elle renverse la sienne sur l'épaule droite de son compagnon. Si au même instant celui-ci dégage son bras gauche et le passe autour de la taille de la jeune personne, ils forment un groupe charmant. Ce baiser unique, et pris avec gêne, est cent fois plus agréable que ces faciles baisers que les autres pénitences prodiguent.

Le Baiser à la Religieuse.

Une chaise, dont le dossier est placé entre la dame et le monsieur qui doit l'embrasser, figure la grille du couvent. On place cette chaise au milieu du cercle; la dame s'assied dessus et applique sa joue aux barreaux, tandis que le monsieur, à genoux de l'autre côté, tâche de l'embrasser. On ordonne cette pénitence aux personnes des deux sexes, ainsi que la précédente.

La Chaîne d'amour.

Voici une charmante pénitence. On prend une carte ou un morceau de papier très-fort; on le plie en deux, puis on le coupe transversalement du côté du pli, puis du côté opposé, comme les enfants taillent les cartes pour faire des paniers à salade (*voyez* plus bas); quand on a donné quatre entailles à droite et à gauche, deux des languettes qu'elles produisent se trouvent réunies : on les sépare, et la carte, coupée ainsi dans toute sa longueur, forme une suite d'anneaux dont la chaîne s'étend de telle sorte qu'elle peut entourer deux personnes. Le monsieur condamné à faire la chaîne invite une dame à y entrer avec lui et l'embrasse.

Le Baiser du hasard.

Si cette pénitence est imposée à un jeune homme, on distribue au hasard les quatre dames d'un jeu de cartes aux dames de la société, et l'on fait tirer, à celui qui doit accomplir la pénitence, un des quatre rois : il embrasse la personne qui porte la dame dont il a le roi. Si le *baiser du hasard* doit être exécuté par une *pénitente*, on procède de la même manière,

en substituant les rois aux dames, en les distribuant aux jeunes gens et en les faisant tirer par une dame.

Le Baiser du hasard se fait aussi de cette manière : le pénitent prend les rois et les dames d'un jeu de cartes ; il distribue les uns aux jeunes gens, et les autres aux dames, puis il commande à celui auquel le roi de cœur est tombé en partage, d'embrasser la demoiselle entre les mains de laquelle se trouve la dame de cœur ; le possesseur du roi de trèfle embrasse celle qui en tient la dame, ainsi de suite : et le pénitent assiste à tous ces baisers sans en avoir sa part. Comme cette seconde méthode diffère beaucoup de la première, et que, lorsqu'on oublie de spécifier en ordonnant un gage, le pénitent ne manque pas de prendre celle-ci, il faut dire : J'ordonne *le baiser du hasard au profit du pénitent*, ou *au profit de la société*.

Le Soldat Autrichien.

Ce personnage est très-proche parent du *Chevalier de la triste figure*. Il se choisit un officier qui est tenu de pourvoir à l'équipement et à l'armement du *soldat :* il l'affublera, par exemple, d'un manchon en guise de bonnet de grenadier ; une gibecière, prêtée par une dame et suspendue par un ruban, servira de giberne ; une paire de gants blancs courts remplacera les épaulettes ; une ombrelle sera le sabre ; une canne, le fusil. Dans cet équipage, l'officier conduit son soldat au milieu du cercle, il lui fait rendre les honneurs militaires à chaque dame, devant laquelle le pauvre sire doit exercer divers temps d'exercice, pendant que son *officier* en reçoit un baiser. Lorsque la ronde est terminée, celui-ci congédie le *soldat*, en lui disant : *Quittez vos armes.*

Le Roi de Maroc.

Le pleureur du *Roi de Maroc* prend une bougie ou une chandelle allumée, et invite un autre joueur à l'imiter : celui-ci ne peut refuser. Ils vont chacun de leur côté se placer aux deux extrémités du salon, tenant leur mouchoir sur leurs yeux, appuyant la main sur la poitrine, et feignant d'être profondément affligés : ils s'avancent l'un vers l'autre ; lorsqu'ils se rencontrent, ils soupirent, sanglottent, lèvent les yeux au ciel, et répètent chacun, du ton le plus lamentable, une phrase du dialogue suivant :

Première rencontre.

1. Quelle nouvelle !
2. Hélas !

Deuxième rencontre.

1. Le roi de Maroc est mort!...
2. Hélas! hélas!....

Troisième rencontre.

1. Il est enterré!...
2. Hélas! hélas! hélas!....

Quatrième rencontre.

1. Hélas! hélas! hélas! et quatre fois hélas!....
2. Il s'est coupé le cou d'un coup de coutelas!....

Jean, souffle la chandelle.

Cette pénitence est à peu près du même genre. On passe rapidement une bougie allumée devant la figure du pénitent, qui doit l'éteindre sans autre secours que son souffle. Quoique cela paraisse très-facile, on ne parvient à remplir cette pénitence qu'après plusieurs essais. On n'ordonne cette pénitence, et le *Roi de Maroc*, qu'aux messieurs.

La Statue.

On prend un tabouret ou une chaise que l'on place au milieu du cercle; on invite le pénitent (ou la pénitente) qui doit faire la statue à monter sur ce piédestal; ensuite chaque joueur lui fait prendre à son tour l'attitude qui lui plaît: l'un lui commande de mettre la main sur son cœur, un autre, d'arrondir les bras; celui-ci, de plier le genou; d'autres, de lever les yeux au ciel, de pencher la tête à droite et à gauche, etc.; mais toutes les attitudes doivent être gracieuses. Celui qui veut faire cesser la pénitence n'a qu'à dire à la statue: « *Je vous ordonne de descendre.* » C'est une pénitence de dame.

Le Télégraphe.

Voici le pendant de la statue, mais toutes les attitudes doivent être forcées: comme on ne connaît pas ordinairement le langage des télégraphes, on ne commande pas verbalement au pénitent, mais on lui fait relever un bras, pencher l'autre, de manière à imiter les mouvements bizarres du télégraphe. La personne qui veut le tirer de peine lui tend la main, et le fait descendre de l'*édifice*; c'est ainsi que l'on nomme la chaise sur laquelle est monté le *télégraphe-joueur*. On ordonne spécialement cette pénitence aux messieurs.

CHAPITRE XIII.

PÉNITENCES.

PÉNITENCES D'ATTRAPE, OU A DOUBLE SENS. — PÉNITENCES DE MÉMOIRE. — PÉNITENCES D'ESPRIT.

Baiser les quatre coins de la chambre.

Le joueur auquel cette pénitence est ordonnée, et qui l'accomplit à la lettre, prête à rire à ses dépens : il doit prier quatre dames de vouloir bien se placer aux quatre coins de la chambre, puis les embrasser tour-à-tour, ou bien prendre par la main une dame, la conduire aux quatre coins de la chambre, et l'embrasser dans chaque coin.

Embrasser le flambeau.

Ce n'est point encore un flambeau qu'il s'agit d'embrasser. Le pénitent prie une dame de tenir, pendant quelques moments, une bougie allumée, puis il embrasse cette dame ainsi métamorphosée en flambeau.

Embrasser le dessous du flambeau.

C'est encore la même chose. On tient un flambeau au-dessus de la tête d'une demoiselle, que l'on embrasse en même temps.

Embrasser son ombre.

Le pénitent se place entre la lumière à laquelle il tourne le dos et la dame qu'il veut embrasser.

Baiser la terre.

Un joueur intelligent auquel on aura donné un pareil ordre se gardera bien de se prosterner sur le parquet, et d'en baiser les planches ; il sait que Dieu a tiré l'homme de la terre, et la femme, par conséquent ; aussi ira-t-il donner un baiser à une dame.

Baiser l'image de Dieu.

Le pénitent ou la pénitente qui doit subir cette pénitence ne demandera point un Christ, ou une image de Notre-Sei-

gneur, il ira baiser, l'un une dame, l'autre un monsieur, comme l'image du Créateur.

Le Soufflet donné et rendu.

La personne qui reçoit pour pénitence l'ordre de donner un soufflet à une dame, va prendre vers la cheminée l'ustensile qui porte ce nom, et le lui donne; cette dame le lui rend aussitôt. Rien n'est plaisant comme de voir les gens qui ne connaissent point cette pénitence se récrier contre l'indécence d'un commandement semblable, et l'impuissance de l'exécuter.

Embrasser la personne que l'on préfère, sans que cela paraisse.

Cette pénitence consiste, pour un monsieur, à embrasser toutes les dames de la société, et, pour une dame, à recevoir un baiser de tous les messieurs.

Le Baiser trompeur.

La dame que l'on a condamnée à cette pénitence s'approche d'un jeune homme, celui-ci s'avance avec empressement pour l'embrasser; mais il se voit repoussé, et c'est à son voisin que cette faveur est accordée. Lorsque cette manœuvre est connue, le jeune homme qui s'avance le premier ne peut plus être trompé, aussi n'est-ce plus lui que l'on cherche à mystifier, mais le voisin, qui, croyant qu'il n'a qu'à vouloir, s'approche... La dame, qui est libre dans son choix, le repousse, et donne un baiser au joueur placé près de celui-ci: quelquefois elle retourne au premier qu'elle avait trompé d'abord, et le jeu n'en est que plus piquant.

Le Baiser derrière la porte.

Le jeune homme auquel on impose cette pénitence ne baise pas plus la porte que ses devanciers n'ont baisé la terre et la muraille; il prie une demoiselle de l'accompagner près d'une porte, et là il lui donne un baiser.

Baiser le faîte de la maison.

C'est pour un monsieur l'obligation de baiser une dame au front; et, pour une dame, celle de baiser aussi au front un monsieur.

PÉNITENCES DE MÉMOIRE.

Les chansons, les charades, les énigmes, les logogriphes en vers, les morceaux de poésie à déclamer, sont des pénitences de mémoire. Je conseille aux personnes auxquelles on ordonne des pénitences semblables, et surtout qui sont contraintes de déclamer, de choisir la tirade la plus courte possible, et de débiter, autant qu'il se pourra, des vers gracieux, à l'unisson des jeux qui occupent la société, tels que la continuation des vers de Delille, que j'ai déjà cités à propos de la pantoufle.

. . . .

Plus loin par deux rivaux la raquette empaumée,
Atteint, reçoit, renvoie une balle emplumée;
Qui, revenant sans cesse et retournant toujours
Par le même chemin, recommence son cours,
Retombe quelquefois, et, par un coup habile,
Relevée aussitôt, reprend son vol agile.
La beauté quelquefois se mêle à ces ébats,
Et se plaît à montrer la rondeur d'un beau bras.
Ailleurs, un jeune aveugle, un bandeau sur la tête,
Poursuit, saisit, devine et nomme sa conquête;
Et souvent, dans ces jeux, l'heureux Colin-Maillard
Trouve mieux qu'il ne cherche et rend grâce au hasard.
(*Les trois Règnes de la Nature.*)

PÉNITENCES D'ESPRIT.

La Confidence simple.

La *confidence simple* se fait d'une personne à une autre : nous n'avons pas la prétention d'en donner des exemples; c'est l'affaire du cœur, de l'adresse et de l'esprit.

La Confidence qui passe.

Elle s'exécute de cette manière : la personne à laquelle le gage appartient fait une confidence au joueur placé à sa droite, celui-ci la rend à une autre personne, ainsi de suite, jusqu'à ce que la confidence ait fait le tour du cercle, et soit répétée à la personne qui l'a faite, et qui doit dire si elle lui est rapportée fidèlement : ce qui est rare, car il se trouve toujours quelqu'un intéressé à la changer; dans ce cas, le pénitent (ou la pénitente) doit faire connaître à haute voix la confidence

qu'il avait faite, et celle qui lui est rendue. Cette particularité augmente l'agrément de cette pénitence.

La Confidence répondue.

Le pénitent auquel on inflige cette pénitence est tenu de répondre, à haute voix, à une confidence que deux personnes se font à voix basse ; on voit qu'il est réduit à deviner : on prononce ensuite les deux confidences à haute voix, ce qui produit souvent de drôles de *coq-à-l'âne.* Cette confidence pourrait fournir un joli jeu.

Déclarations d'amour.

Le monsieur ou la dame qui doivent ainsi déclarer qu'ils sont amoureux, ont fort à faire, car il leur faut éviter les phrases banales, les termes surannés de *martyre,* d'*attraits,* de *rigueurs,* de *chaînes,* de *beaux yeux vainqueurs,* et autres fadaises que les recueils de jeux conseillent, et que, suivant moi, le goût proscrit. Il me semble que d'heureuses citations sont tout ce qu'il y a de plus convenable; par exemple, à une dame dont le nom rimerait en *ie,* et n'aurait que deux ou trois pieds :

« Depuis un seul instant, mais pour toute ma vie,
« J'aime, que dis-je aimer? j'idolâtre *Lucie,* » *Silvie, Julie, Uranie,* etc. BRITANNICUS.
. . . . . J'adore *Virginie, Mélanie, Coralie,* etc.

Un monsieur duquel on exigerait une déclaration en vers pourrait répondre par ce charmant quatrain :

Non, ce n'est point en vers qu'un tendre amant s'exprime,
Il ne doit point rêver pour trouver ce qu'il dit ;
Et tout arrangement de mesure et de rime
Ote toujours au cœur ce qu'il donne à l'esprit.
(*Madame***, fille de madame de Genlis.*)

Ou encore avec don Pèdre, de Chénier :

Mon amour est le fil auquel se tient ma vie ;
Ou bien, ah ! d'une âme sans énergie
N'attends qu'un faible sentiment :
Elle aimera bien moins pendant toute sa vie
Que je ne t'aime en un moment.
(*Corinne à Oswald, par madame Dufresnoy.*)

La déclaration est-elle en prose, on peut dire : « Hélas ! ne me demandez pas de dire combien je vous aime. Si vous m'ai-

miez, vous sauriez qu'il n'est point de paroles humaines qui puissent exprimer le véritable amour. »

« Je t'aime plus que la vie, car je ne la sens que par toi; plus que l'éternité, car je ne la veux que pour toi. »

« En gravant dans mon âme l'image du bon et du beau, le ciel me fit naître pour vous chérir. »

« Je vous aime sans bornes, sans partage, comme l'ange de ma vie et l'unique source de mon bonheur. »

« On dit que les amants perdent la raison : quelle folie ! Il faudrait que je la perdisse pour cesser de vous adorer. »

Compliments individuels.

On laisse ordinairement le choix des vers ou de la prose; si l'on prend le premier parti, voici quelques compliments qui pourront avoir leur utilité.

Je classe ces compliments sous le titre d'*individuels*, parce qu'ils s'adressent à une seule personne, et que quelquefois on doit complimenter la société tout entière, ou plusieurs personnes en particulier.

A une Dame.

Sa beauté, sa douceur, son aimable langage
Vous pénètrent d'un sentiment
Qui vous enflamme tendrement,
Et sans bornes et sans partage.
On ne peut l'estimer, ni l'aimer à demi ;
Qui n'est que son ami veut être davantage;
Qui n'est que son amant veut être son ami.
(M***)

La sagesse est sublime, on le dit, mais, hélas!
Tous ses adorateurs souvent ne l'aiment guère,
Et sans vous nous ne saurions pas
Combien la sagesse peut plaire!
Il fallait qu'à nos yeux elle eût tous vos appas.
L'amour pleure en rendant les armes,
Il est vaincu par vous, par vous il eût vaincu ;
Il n'aura jamais tous les charmes
Que vous prêtez à la vertu.
On la voit dans vos yeux, et qu'on l'y trouve belle !
Lorsque vous nous parlez, c'est elle qu'on entend;
Vous lui prêtez toujours une forme nouvelle;
Tantôt c'est de l'esprit, tantôt du sentiment;

Enfin elle est si naturelle,
Elle a si bien vos traits, que nous ignorons tous
Si c'est vous que l'on aime en elle,
Ou bien elle qu'on aime en vous.

Ce charmant morceau du chevalier de Boufflers peut être scindé et faire plusieurs compliments, quoique la tirade entière ne soit pas trop longue.

Compliments collectifs.

Vous êtes belle, et votre sœur est belle,
Entre vous deux tout choix serait bien doux;
L'amour était blond comme vous,
Mais il aimait une brune comme elle.

A une réunion de dames.

Que de beautés en ces lieux rassemblées
Charment et l'oreille et les yeux !
Près de Vénus les Grâces désolées
Pleurent l'Amour qui vole dans ces lieux.

Quant aux compliments en prose, je renvoie à ce que j'ai déjà dit pour le jeu des *compliments* et *métamorphoses*, et je pense que les circonstances doivent exclusivement les inspirer.

Compliments baroques.

On ordonne quelquefois des compliments d'où l'on exclut l'une des cinq voyelles; d'autres fois on désigne les lettres par lesquelles ils doivent commencer et finir, souvent on exige qu'ils renferment quelques mots bizarres. N'ayant jamais eu l'occasion de faire ou d'entendre des compliments de ce genre, j'ai recours au *Savant de Société*. Je trouve que ce n'est guère la peine.

Compliments sans L.

Raison, attraits, amour vous donna tout,
Aussi vous aima-t-on partout.

Définition de l'amour sans O.

C'est un enfant capricieux et tendre,
Faible et puissant, vertueux et pervers,
Qui de la vanité ne peut se faire entendre,
Bien qu'il règne sur l'univers.

Compliment avec les mots marbre *et* tison.

Vous êtes froide comme un marbre,
Et je brûle comme un tison;
Il est heureux pour moi de n'être pas un arbre;
Car j'aurais un cœur de charbon.

M'aimez-vous, dit une dame; répondez sans I. — Vous aimer sans I, c'est impossible, répond le monsieur auquel elle s'adresse; vous adorer, à la bonne heure.

Serez-vous constant; répondez sans C. — Je serai fidèle jusqu'à la mort.

On exige quelquefois un compliment dont chaque mot commence par une lettre donnée. Par exemple, un jeune homme ayant reçu d'une demoiselle les six lettres *a*, *b*, *c*, *s*, *v*, *p*, les disposa sur deux colonnes, et les fit suivre des mots ci-après :

A — Amabilité, S — sont
B — Beauté, V — votre
C — Candeur, P — partage.

Si l'on ordonnait que ce compliment fût changé en épigramme, en employant toujours les mêmes lettres, on pourrait avoir ceci :

A — air
B — boudeur
C — change
S — souvent
V — votre
P — physionomie.

Compliments en Acrostiche.

Supposons qu'une dame dise : M'aimez-vous par le mot *amour?* — Oui, répondra-t-on,

parce que vous êtes	ou parce que vous avez en partage
A ffable,	A grément,
M énagère,	M énagement,
O bligeante,	O rdre,
U niforme,	U rbanité,
R éfléchie.	R aison.

Les Maximes.

On ordonne quelquefois à un joueur de faire le *philosophe* et d'aller débiter *plusieurs maximes* aux personnes de la société,

soit en prose, soit en vers. Pour peu que l'on ait de lecture, de réflexion ou de mémoire, on s'acquittera aisément de cette pénitence, qui se prête aux éloges délicats et allusions ingénieuses ou malignes. Ainsi l'on pourra dire à une dame modeste :

Le sort a condamné vos vertus au silence.

DEMOUSTIER.

A quelqu'un qui est séparé d'une personne qu'on lui croit chère :

Des regrets partagés sont encor des plaisirs.

DE SÉGUR, jeune.

A une coquette :

Ah ! celle à qui l'on plaît est encor loin d'aimer.
Les femmes à l'amour croient par vanité ;
Mais leur en inspirer, c'est la difficulté.

LA CHABEAUSSIÈRE.

A un amant que l'on suppose l'être depuis longtemps :

Le temps est le creuset où l'amour vrai s'épure.

MONVEL.

A un poète mélancolique :

De Philomèle et du poète
Les plus doux chants sont des soupirs.

LAMARTINE.

A une personne d'un grand caractère :

L'amour n'est une faiblesse que dans les âmes faibles; il n'égare que les cœurs privés d'énergie.

Charles POUGENS.

A une demoiselle que l'on croit sensible :

Souvent on cache un feu qu'on avouerait sans honte.

LEMIERRE.

A un vindicatif qui ne l'est plus :

Que la haine fait honte au moment qu'on l'abjure.

On appliquera convenablement et avec beaucoup de circonspection les maximes suivantes, et autres semblables :

Un homme ne doit jamais rougir d'avouer qu'il a tort, car cet aveu prouve qu'il est plus sage aujourd'hui qu'hier.

POPE.

On ne pleure jamais tant que dans l'âge des espérances.
RIVAROL.

Les impressions de l'amour sont telles, que les mots seront toujours insuffisants pour les peindre. Un tableau ne peint l'Océan que d'une manière imparfaite.
Lord BYRON.

Par un effet de la vieillesse, on devient prudent quand on n'a presque plus rien à risquer, et temporiseur lorsqu'on n'a plus de temps à perdre.
Comte de SÉGUR.

L'égoïsme de la femme est toujours à deux.
Madame de STAEL.

Paris prétend donner des plaisirs parce qu'il fait oublier la vie.
MONTESQUIEU.

Nos actions tiennent à tant de choses, qu'il est mille fois plus facile de faire le bien que de le bien faire.
Ibid.

Il ne faut être que machinalement sensible à la pitié pour faire l'aumône; il faut être bon et éclairé pour faire le bien.
SAINT-LAMBERT.

Faire un Bouquet.

Le *bouquet* se fait de deux manières. Si cette pénitence est ordonnée à une dame, elle choisit trois fleurs, et deux personnes se retirent à l'écart pour décider ensemble à qui elles offriront ces fleurs : lorsque leur choix est fait, ces personnes demandent à la dame qui a fait le bouquet, à quel usage elle destine chacune des fleurs qui le composent, et lui nomment ensuite les personnes désignées sous le nom de ces fleurs.

La seconde manière est de beaucoup plus agréable : on choisit des fleurs emblématiques; ainsi, un jeune homme fit le bouquet suivant : je choisis, dit-il, le lis, symbole de l'innocence; la fleur d'orange, emblême de la douceur, et les cheveux de Vénus, image de la sympathie; pour nouer ce bouquet, je prends un ruban blanc et bleu céleste, afin que ces deux couleurs unies peignent la pureté de mes sentiments; je place mon bouquet dans un vase de bronze sur lequel je grave, en caractères ineffaçables : *Amour pour la vie*, et je l'envoie à mon amante.

Voici encore un autre bouquet : on peut l'offrir à une personne d'un certain âge, que l'on respecte, et pour laquelle on a de l'amitié. « Je réunis, dira-t-on, la belle-de-nuit, symbole de la bienfaisance modeste, aux grenades, consacrées chez les anciens à l'amitié. J'y joins des touffes d'immortelles, qui, comme la vertu, bravent les atteintes du temps ; je les attache avec un ruban portant les couleurs qui brillent sur la pensée, et j'envoie ce bouquet à ma respectable amie. »

On convertit quelquefois cette dernière manière de faire un bouquet en un jeu d'esprit, connu sous le nom de *devises*. En voici la marche :

Chaque joueur choisit à son tour trois fleurs, un ruban pour les lier, un vase pour les mettre, une devise pour mettre sur ce vase, et nomme la personne à laquelle il destine ce bouquet. Quelquefois, au lieu de choisir de jolies fleurs, on cherche les plus désagréables pour en composer un bouquet grotesque, que l'on offre à quelqu'un dont on veut s'amuser.

C'est ainsi qu'une dame prit un jour des pavots rouges, des roses de chien, et de l'ellébore. (Voyez le *Langage des fleurs*.) Après avoir lié ce bouquet avec une corde à puits et l'avoir déposé dans un large pot fêlé, elle grava ces mots avec du charbon : « *Il fera plus de bruit qu'un autre* » ; elle l'offrit à un jeune poète de sa connaissance. Je pourrais multiplier les exemples de ces bouquets dérisoires, mais je déteste ce genre, et je pense que mes lecteurs ne l'aiment pas plus.

Emblêmes et Comparaisons.

(Voyez les *Jeux-Pénitences*, pages 243 et 244.)

Le Testament.

Le joueur qui fait son testament lègue à chaque personne de la société ce qu'il est censé posséder au moral et au physique. Cette pénitence ouvre un beau champ à la politesse, à la malignité des joueurs, et leur offre l'occasion la plus favorable de faire briller leur esprit, s'ils n'ont pas trop, toutefois, le désir d'y parvenir.

Faire une Vénus.

Cette pénitence imite le parti que prit Zeuxis pour composer Vénus ; comme lui, on emprunte à chacune des dames de la société les beautés qui semblent mériter le plus d'éloges. Le pénitent, nouveau Zeuxis, donne à sa statue la taille d'une

dame, les yeux d'une autre, les bras de celle-ci, etc. Il faut faire en sorte que toutes les dames fournissent leur contingent.

Faire une Minerve.

Pour faire cette déesse, image de la perfection morale, on agit comme on a fait précédemment pour la déesse image de la perfection physique. La personne chargée de ce rôle intéressant, emprunte à une dame l'esprit, à une autre la candeur, ainsi de suite pour la modestie, la douceur, la bienveillance, la générosité, etc.

Le petit Papier.

C'est une espèce de métamorphose; la personne condamnée à être *petit papier* est obligée de demander à chaque joueur : *Si j'étais petit papier, que feriez-vous de moi?* chacun y répond à sa fantaisie; par exemple, l'on répondra : *j'y dessinerais une rose; j'en ferais un billet doux; je le mettrais sur mon cœur*, et d'autres diront : *j'en allumerais la bougie; j'en ferais un cornet à tabac, des papillottes, etc.*

Le Perroquet.

Si j'étais perroquet, que me feriez-vous dire? Telle est la formule que le pénitent doit adresser à tous les joueurs, qui répondent comme il leur convient. Ce jeu offre, comme tant d'autres, l'occasion de dire de légères malices ou des choses agréables. On peut dire encore : *je vous élèverais comme Vert-Vert; je vous habituerais à répéter le nom de celle que j'aime; je vous apprendrais la liste des bonnes qualités des messieurs, parce que la tâche ne serait pas longue; je vous ferais répéter j'aime.* Si l'on veut faire quelques allusions aux sentiments et aux relations du pénitent, on peut dire : *Je vous apprendrais :* Sans aimer, peut-on vivre un jour; — Le bien-aimé ne revient pas; — Aimer est toute ma science, etc.

Les Conseils.

Le joueur auquel on impose l'obligation de demander conseil à toute la société, s'adresse successivement à tous les joueurs, et leur dit : *Que me conseillez-vous?* Nous renvoyons à ce que nous avons dit à l'occasion de la Loterie et du jeu des Conseils.

La Franchise.

Êtes-vous contraint d'avoir de la *franchise*, vous vous adressez à chaque personne de l'assemblée, et vous lui dites une chose agréable, en prenant toutefois une forme un peu acerbe, ou une légère malice d'un ton de bonhomie et de candeur. Cette pénitence exige beaucoup de circonspection, de délicatesse et de bienveillance; c'est dire assez qu'il ne faut point l'ordonner indistinctement.

La Confession.

Le *joueur* que l'ordonnateur du gage force à se confesser se choisit un *confesseur* à son gré: si c'est un pénitent, le confesseur sera une dame; si c'est une pénitente, le confesseur sera un monsieur. On n'est point obligé de répondre la vérité à ses questions, comme on le pense bien, mais il faut répondre juste, ou les éluder avec adresse. Voici à peu près l'interrogatoire que l'on adresse à un jeune homme: Avez-vous été inconstant? êtes-vous jaloux? est-ce par défiance naturelle, par vanité ou par excès d'amour? n'avez-vous pas médit des femmes? avez-vous tenu vos serments amoureux? n'avez-vous pas regardé l'amour comme un passe-temps?

On demande à une dame: N'avez-vous pas souhaité plaire à celui que vous ne vouliez pas aimer? n'avez-vous pas refusé à votre amant des baisers qu'il désirait, et que vous désiriez vous-même? ne lui avez-vous pas cherché querelle pour apprécier la force de votre empire? vous sentez-vous capable d'aimer jusqu'à la mort? vous entretenez-vous toujours avec délices du jour de son premier aveu? ou songez-vous plus souvent au bal, à la mode nouvelle? etc.

Dire son péché mignon.

C'est faire à haute voix, ou à l'oreille, à une ou à plusieurs personnes, l'aveu de son péché favori ou dominant.

Lettres à double sens.

C'est une des pénitences qui exigent le plus de subtilité dans l'esprit: le pénitent doit écrire au crayon, sur un côté d'un morceau de papier plié en deux, une suite de choses désagréables à une demoiselle, comme, par exemple:

Vous êtes coquette;
Vous êtes également capricieuse;

Votre beauté vient de chez le marchand;
Vous êtes fausse;
Je sens que je ne puis vous aimer.

Si le pénitent ne l'écrit pas lui-même, un joueur se charge de ce soin, et remet cette gracieuse missive à la demoiselle, au nom du pénitent. Dans l'un et l'autre cas, celui-ci doit aussitôt écrire sur le côté replié du papier, au bout de chaque ligne, un membre de phrase qui achève la phrase commencée, et lui donne tout naturellement un sens aussi flatteur qu'il était d'abord injurieux; ainsi l'on pourrait mettre à la suite des mauvais compliments ci-dessus, que nous rapportons pour être plus claire :

Vous êtes coquette. . . .	**Disent la plupart des femmes, parce qu'elles croient que vous désirez les hommages qu'on vous prodigue.**
Vous êtes également capricieuse.	**Parce que vous dédaignez un fat à la mode, pour accueillir l'homme modeste et sans éclat.**
Votre beauté vient de chez le marchand.	**Pardonnez à l'envie de se consoler en niant vos charmes.**
Vous êtes fausse. . . .	**Oh! oui, selon le monde, car vous ne savez ni médire ni flatter.**
Je sens que je ne puis vous aimer.	**Vous aimer, c'est trop peu, je vous adore!**

Proverbes.

Les proverbes-pénitences ont beaucoup de rapport avec les jeux-proverbes, dont nous nous sommes occupée longuement; les exemples suivants vont le prouver. On ordonnait un proverbe en deux mots à un jeune homme; il répondit aussitôt: *C'est vrai.* Comment, *c'est vrai*, repartit la dame qui avait prescrit le proverbe, vous ne m'avez donc pas comprise. — Pardonnez-moi; par ces deux mots *c'est vrai*, j'ai exécuté le proverbe, *l'entente est au diseur;* car, au moment où vous m'adressiez la parole, je pensais que vous êtes aussi douce que belle, et j'ai été naturellement amené à ajouter : *c'est vrai.*

On avait ordonné à une demoiselle d'exprimer un proverbe d'un seul mot; elle répond *oui*, et se tait. — Eh bien, nous attendons votre proverbe, dit-on. — Mais je l'ai fait: par le mot *oui*, j'ai voulu faire entendre le proverbe : *Il n'y a qu'un mot qui serve.*

On prescrit aussi des proverbes par signes; mais ce que j'ai dit à ce sujet, au Chapitre des *Jeux-Proverbes*, me dispense d'y revenir.

Les Bouts-Rimés.

Cette pénitence s'exécute en formant sur-le-champ autant de vers qu'il a été donné de mots rimant ensemble. La personne qui donne les rimes fournit ordinairement les noms les plus bizarres. Il est inutile de fournir des exemples d'une telle pénitence, puisqu'on ne saurait jamais deviner les rimes que l'on recevra. On peut, selon que cela facilite l'exécution, faire des vers de six, huit, dix et douze syllabes.

Les trois Choses données.

J'ordonne au gage touché d'employer pour le plaisir d'une dame les trois choses qu'elle nommera. Ainsi parle l'ordonnateur, et le pénitent obéit; la dame à laquelle il s'adresse lui dit : Savez-vous employer pour mon plaisir les trois objets que voici : *fer, pantoufle, médecine?* — Le fer, reprend le jeune homme, me servira à vous faire un élégant balcon, où vous vous plairez à venir respirer le frais. La pantoufle, me rappelant la charmante histoire des babouches d'*Aboul-Kasen*, me procurera l'occasion de vous distraire, lorsqu'en revenant de la promenade j'offrirai cette chaussure commode à vos jolis pieds fatigués de la course. Quant à la médecine, je persuaderai aux jaloux, aux importuns, aux ennuyeux qui vous ennuient si souvent de leurs hommages, d'en faire usage très-souvent. On ordonne également cette pénitence à une dame, qui alors emploie les trois choses nommées pour le plaisir d'un monsieur.

La Pensée.

Nous ne prendrons pas, pour indiquer cette pénitence, le ton poétique avec lequel nous avons décrit l'autre : il faut varier. Disons donc tout simplement que, lorsque le joueur duquel on tire le gage est condamné à dire *sa pensée* à chaque personne de la société, il se voit forcé d'avouer ce qu'il pense d'elle, soit en bien, soit en mal. Mes lecteurs ne seront point

assez dupes pour prendre cela à la lettre ; ils savent trop que cette obligation prétendue n'est qu'un prétexte pour dire des choses aimables, ou quelque peu malicieuses. On ne dit quelquefois sa pensée qu'à deux ou trois personnes, selon le commandement de l'ordonnateur.

Les Rébus.

On est quelquefois condamné à faire ou à deviner des rébus : en voici quelques exemples. On sait, du reste, que ce jeu d'esprit consiste à arranger les mots de manière qu'ils ne forment pas un sens clair à la première vue.

Aga. . . . . Aga.

Ce rébus signifie Agamemnon (*Aga-même-nom*).

pir	vent	venir
un	naît	d'un

doit être lu : Un soupir naît souvent d'un souvenir.

vent	vient	pire	vent
à qui	d'amour	le cœur	bien

veut encore être lu de cette manière : A qui souvent d'amour souvient, le cœur soupire bien souvent.

Les rébus se forment quelquefois avec les seules lettres de l'alphabet, comme on peut le voir par l'histoire de la belle Hélène, faite, dit avec raison le *Savant de Société*, par quelqu'un qui avait bien du temps à perdre.

L, N, N, E, O, P, Y, L, I, A, T, T, L, I, A, M, E, L, I, A, E, T, M, E, L, I, A, C, D, etc.

Ce qui signifie : Hélène est née au pays grec, elle y a tété, elle y a aimé, elle y a été aimée, elle y a cédé, etc.

Je ne crois pas très-nécessaire de poursuivre, car vraisemblablement le lecteur en a assez pour achever lui-même la relation.

L'Alphabet en drame.

Je termine le récit des pénitences par le programme suivant, en langage de rébus, dont quelques joueurs peuvent amuser la société. Je ne suis certes pas l'auteur de ce chef-d'œuvre.

« Le prince Eno aime la belle Ikaël. Un jour qu'accompagné de ses gardes, Uveix et Igreczed, il entre chez elle, il trouve l'abbé Pécu ; cette vue le remplit de jalousie ; il

saisit sa hache d'armes, et s'adresse ainsi à celui qu'il croit son rival :

A, B, C, D (Abbé, cédez),

et voyant que celui-ci s'obstine à demeurer, irrité, il lève sa hache en criant :

E, F......, G, H (Eh ! f.....! j'ai hache).

Frémissant du danger que court l'abbé, la princesse s'élance au-devant de son amant, et lui dit avec tendresse :

I, K, L, M, N, O (Ikaël aime Eno).

Ces mots désarment le prince; il s'assied même à côté de sa belle; mais, un moment après, tournant sa tête et voyant l'abbé, furieux, il se lève et s'écrie :

P, Q, R, S, T! (Pécu est resté!)

Et appelant ses gardes :

U, V, X, Y, Z (Uveix, Igreczed),

prenez, continue-t-il, ce faquin-là, et jetez-le par la fenêtre.

Je pense qu'il est à peu près inutile d'ajouter qu'on emploie, pour faire des rébus, les notes de musique et toutes sortes de figures dessinées ; aussi me garderai-je d'en donner des exemples.

APPENDICE.

JEUX D'ENFANTS.

Le hasard ne doit rien déterminer, car il amènerait la confusion : nous classerons donc les jeux enfantins dont nous nous occupons, 1° en jeux de la première enfance ; 2° en jeux de la première adolescence. Dans les uns et dans les autres, nous distinguerons les jeux dont s'amusent principalement les garçons, ceux qui conviennent spécialement aux filles, et, enfin, ceux qui sont communs aux enfants des deux sexes. Comme nous avons compris un grand nombre de jeux d'enfants dans les jeux de société, nous y renverrons fréquemment nos jeunes lecteurs.

JEUX DE LA PREMIÈRE ENFANCE.

JEUX DES PETITS GARÇONS.

Courir en poste sur un bâton.

Dès que les petits garçons peuvent courir, ils passent entre leurs jambes un bâton dont ils soutiennent, avec la main, le bout placé devant eux; souvent ils attachent à ce bout une ficelle ou un ruban, qui fait tantôt une petite boucle pour passer le poing et sert de bride, ou s'étend assez pour que le cavalier y puisse passer sa tête ; ordinairement ce cavalier de nouvelle sorte, attachant un cordon au bout d'une baguette, s'en sert comme d'un fouet de charretier pour accélérer la marche de son cheval. Ce jeu est moins insignifiant quand plusieurs enfants galopent à la fois, parce qu'ils se défient à la course.

Le Cocochet.

Ce jeu demande que l'on soit trois. L'un des enfants se tient debout, un peu penché en avant; il a une ficelle passée dans la bouche, en forme de bride. Le second penche sa tête dans le milieu du dos du premier, et en même temps lui saisit les

deux avant-bras. Le troisième, armé d'un fouet que nous avons décrit précédemment, monte à califourchon sur son second camarade, et saisit la ficelle qui sert de bride au premier. Le trio galope ensuite jusqu'au point convenu d'avance, et les chevaux deviennent cavaliers à leur tour.

Une, deux, trois, Coquelette.

On joue à ce jeu en nombre indéterminé, soit dans une cour, un jardin ou un appartement. Un des joueurs, en s'appuyant les bras sur une chaise, un bloc de bois, un banc ou une grosse pierre, et, baissant la tête, présente son dos arrondi, ce qui s'appelle *être coquelette.* Le reste des joueurs se place à la file, à quelque distance en arrière de coquelette; celui qui est à la tête se détache en courant, et saute à califourchon sur coquelette, en battant des mains et criant: *Un, deux, trois, coquelette.* Il doit s'y prendre de manière qu'il prononce le dernier mot en arrivant sur le patient; faute de quoi il devient coquelette à sa place. S'il a crié comme il faut, il va reprendre sa place au bout de la file, et le joueur qui se trouve alors à la tête recommence ce que le premier vient de faire.

Les Billes ou Gobilles.

Ces noms, qui désignent de petites boules de terre cuite, de pierre ou de marbre, parfaitement rondes, sont l'abrégé du mot *Globilles*, petits globes. Les billes se *calent*, c'est-à-dire, se lancent les unes contre les autres: pour cela, on les prend entre la première phalange du pouce et le milieu du doigt index de la main droite. Quand on veut simplement *caler* les billes, on joue à deux: le premier joueur lance sa bille à quelque distance; l'autre, partant du même but, essaie de toucher la première, et, s'il y parvient, on lui en donne une. Le premier joueur vise à son tour celle de son adversaire, et ainsi de suite. Le but change tout-à-coup à cette espèce de chasse. Quelquefois on place à l'avance une bille qui marque le but, et c'est sur cette bille que chaque joueur dirige la sienne.

Les autres parties de billes étant plus compliquées, commenceront la description des jeux de la seconde partie.

Le Court-Bâton.

Rien de plus simple que le jeu du *court-bâton:* deux enfants assis vis-à-vis l'un de l'autre, les jambes étendues, la plante

des pieds en face, rapprochés l'un de l'autre, empoignent chacun l'extrémité d'un bâton; chacun ensuite tire de son côté, et s'efforce d'enlever de terre son compagnon. En se prêtant aux mouvements de ce jeu, on produit un effet de bascule; mais il est important de s'avertir du moment où l'on lâche le bâton, car la chute pourrait être dangereuse; on fera bien, au reste, de ne jouer que sur le gazon. Au Japon, les joueurs se passent autour du corps une bretelle circulaire.

JEUX DES JEUNES FILLES.

Les Poussettes ou *Pousse aux épingles.*

Deux petites filles mettent sur table chacune une épingle couchée, qu'elles poussent tour à tour avec une épingle tenue droite : celle qui passe la première son épingle en croix sur celle de sa compagne gagne une épingle; et, par conséquent, elle ôte une épingle du jeu, d'où vient le proverbe : *Tirer son épingle du jeu.* Celle qui a perdu remet une nouvelle épingle, et s'efforce de la placer en croix sur l'épingle restée; lorsqu'on manque son coup, on laisse pousser son adversaire. Ce jeu, fort tranquille, ne plaît guère aux petits garçons.

Tête-à-Tête Beschevet.

Voici un jeu de la même nature que le précédent : il consiste à prendre deux épingles dans sa main fermée, et à demander à sa compagne si elles sont tête-à-tête, ou si elles sont à beschevet, c'est-à-dire si les épingles se trouvent en sens contraire, la pointe de l'une auprès de la pointe de l'autre. Si l'on devine juste, on reçoit une épingle; dans le cas contraire, on en donne une.

Les Colliers de Quinaurodons.

Les petites filles sont destinées à être femmes : partant elles aiment la parure; aussi la parure fait-elle la partie la plus importante de leurs jeux. Les fruits de l'églantier, ou rose sauvage, qui présentent une losange d'un beau rouge, leur servent à faire des colliers. Il leur suffit d'enfiler une aiguille de gros fil, et de l'entrer par un bout du quinaurodon et la sortir par l'autre.

Les Couronnes et Guirlandes de fleurs.

Une petite fille prend une longue aiguillée de fil de la main droite; de l'autre main, elle prend une seule fleur, si cette

fleur est grosse, comme par exemple une rose, un pavot, ou plusieurs, si la fleur est petite, comme des bleuets, des œillets de mai, etc.; elle tient ces fleurs couchées, en tournant la queue devant elle, et les attache ensemble, avec son fil, à la naissance de la fleur. Elle en prend d'autres, et les applique sur les deux premières, de telle sorte que les têtes des fleurs soient placées l'une au bout de l'autre, et que les queues des secondes soient couchées sur les queues des premières : elle les fixe ensemble par deux ou trois tours de son fil, et continue ainsi jusqu'à ce que les queues, en se rassemblant, la gênent; alors elle coupe le bout des premières. Si elle ne veut faire qu'une guirlande, elle n'a pas d'autre chose à observer; mais s'il s'agit d'une couronne, quand elle aura une guirlande assez étendue pour la grandeur qu'elle veut donner à sa couronne, elle rejoindra les deux bouts, c'est-à-dire qu'elle passera les bouts des queues qu'elle tient dans sa main sous les premières têtes de fleurs formant le commencement de la guirlande; elle les liera les unes aux autres avec plusieurs tours de fil, en prenant bien garde d'effeuiller les fleurs, et d'attraper leurs pétales avec le fil. Quand la réunion sera bien solide, la petite fille coupera le surplus des queues et du fil.

Quand on veut faire un diadême, on rapproche beaucoup les fleurs à la moitié de la couronne, et même on les double ou triple, c'est-à-dire qu'au lieu de les mettre une à une, ou deux à deux, on les place trois par trois, quatre par quatre, etc.

JEUX COMMUNS AUX GARÇONS ET AUX FILLES.

Le Sautereau.

Un morceau de moelle de sureau ou de jonc, avec du plomb à un bout, qui le fait dresser et demeurer tout droit; un tuyau de plume fendu qu'on plie par le milieu, et qu'on met sur une table ou par terre, sont des *sautereaux*. Le dernier se détend, et, par ses extrémités, frappe la table, ce qui le fait sauter en l'air.

Les Tautons.

Les tautons sont des moules de boutons larges et plats, en os ou en bois, dans le trou du milieu desquels on enfonce une petite cheville d'une grosseur relative : quand le moule est petit, on se contente de l'enfiler dans une grosse épingle; il est important que l'épingle ou la cheville tienne bien ferme le

tauton. Quand il est bien préparé, on le met sur une table, et on le fait tourner en prenant le bout carré entre le pouce et l'index droits : le tauton tourne longtemps sur lui-même. Lorsqu'un certain nombre d'enfants font tourner tous ensemble des tautons de diverses couleurs et grandeurs, lorsqu'ils parient à qui fera tenir plus longtemps son tauton en mouvement, cela fait un joli petit jeu, surtout pour les soirées d'hiver.

Le Tas de sable.

On voit souvent des enfants accroupis autour d'un tas de cendre, de terre sèche ou de sable fin : sur le sommet de ce tas ils ont planté un petit bâton ; chaque enfant fait à son tour tomber, avec son doigt, un peu de cendre. A force de miner, le morceau de bois ne tient à rien ; s'il vient à tomber, celui qui a touché le dernier au monceau de sable paie un gage ; pour enjoliver le jeu, on plante ordinairement un bâton surmonté d'un petit drapeau, d'un moulin à vent de carton, ou de tout autre objet ; mais cela ne fait rien à l'affaire.

Les Honchets ou *Jonchets.*

Les honchets sont des brins de paille, de petits bâtons menus, souvent d'os ou d'ivoire, de 27 à 49 millimètres (1 pouce à 1 pouce et demi) de longueur : il y en a ordinairement cinquante à soixante, et quelquefois un plus grand nombre ; il doit y avoir dans le paquet deux jonchets recourbés avec lesquels on accroche les autres, et quelques pièces particulières nommées *le roi*, *la reine*, *le cavalier*, qui se distinguent des autres jonchets par une petite tête, et valent trente, vingt, cinq points. On peut même jouer à ce jeu avec des épingles noires. On laisse tomber sur une table un paquet de jonchets qui s'éparpillent et se croisent en tous sens ; alors deux enfants prennent chacun un jonchet crochu, après avoir tiré au sort à qui jouera le premier. Celui qui commence s'efforce, avec son instrument recourbé, de dégager un jonchet, de le soulever et de le tirer du jeu, en le faisant sauter, s'il est nécessaire ; il doit éviter de faire remuer les autres, car autrement il est obligé de rejeter au milieu du paquet le jonchet qu'il voudrait prendre ; s'il parvient à le tirer adroitement, le jonchet lui appartient et compte un point : le second joueur agit de la même manière. Les pièces particulières dont nous avons parlé sont plus difficiles à retirer, à raison de leur forme et de leur pesanteur. Quand tous les jonchets sont levés, cha-

cun compte le nombre de points qu'il a gagnés, et l'on recommence jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté le nombre de points fixés, comme *cent*.

Petit Bonhomme dans le puits.

Voilà un petit jeu à jouer au coin du feu : on s'assied ; on croise les mains de manière que la paume de la main droite, d'abord placée sur le dessus de la main gauche, glisse, et se trouve appliquée sur la paume de cette même main ; en même temps, et dans cette position, on entrelace les doigts les uns dans les autres, de telle sorte que le pouce et l'index droits se trouvent tous deux près à près entre le pouce et l'index gauches ; on retourne ensuite les mains sans les disjoindre, et le pouce, l'index gauche, appuyés sur l'index droit, forment un trou rond, auquel le prolongement des doigts enlacés donne l'apparence d'un puits. Le bout du pouce droit paraît dans ce trou ; on remue ce pouce en disant : *Petit bonhomme, petit bonhomme dans le puits.* Celui qui, trop lent, n'a pas croisé et retourné ses mains en même temps que ses compagnons, ou celui qui, maladroit, ne peut présenter le *petit bonhomme*, donne des gages.

Achetez mes Oies.

Plusieurs enfants s'asseoient en rond : le premier du rond est marchand, le second est acheteur, et ainsi de suite ; le marchand courbe son petit doigt sur la seconde phalange du doigt voisin en l'y tenant bien ferme : il courbe celui-ci sur le doigt du milieu de la même manière, et le doigt du milieu, sur lequel les deux autres s'appuient, se courbe à son tour sur l'index. Le pouce, trop court pour que l'index puisse se courber sur lui, se contente de le soutenir ; le marchand tortille ainsi les doigts de chaque main (ce qu'il doit faire très-vite) ; puis il dit à son voisin : *Achetez mes oies.* Le voisin les marchande, on convient d'un prix, et, quand l'acheteur va pour les prendre, le marchand relève promptement ses doigts et s'écrie : *Elles sont envolées !*

Si le marchand va trop lentement, que ses oies s'envolent, c'est-à-dire que ses doigts se quittent pendant le marché ; si, enfin, l'acheteur parvient à saisir un doigt avant qu'ils aient repris leur position ordinaire, le marchand donne un gage pour chaque faute : le pouce n'est pas de bonne prise. Au second tour, les marchands deviennent acheteurs, et les acheteurs marchands.

La petite Vieille.

C'est le plus joli des jeux faits avec les doigts. On commence par replier le pouce droit sous l'index de la même main, et on l'agite quelque temps. Après cela, on trace sur la seconde phalange de l'index deux yeux avec un liége noirci ; puis on enveloppe la main d'un mouchoir blanc, de manière à laisser seuls libres les doigts repliés. Ces doigts représentent alors parfaitement une petite vieille édentée, à la bouche de travers, aux lèvres minces, se remuant toujours comme pour babiller. Il faut, pour réussir, que la main soit grosse.

Frottez, Tapez.

Tout ce jeu consiste à se frotter la poitrine de la main gauche, et à se la taper de la main droite en même temps. On n'en vient à bout que par une longue habitude.

Le Battoir.

Ce jeu est beaucoup plus joli que le précédent, surtout lorsqu'on en a pris l'habitude et qu'on l'exécute très-vite. Voici la manière de le jouer : deux enfants se placent en face s'ils sont debout, et un peu de côté s'ils sont assis, afin que leurs mains soient bien placées les unes vis-à-vis les autres; alors tous deux, les doigts bien droits, bien rapprochés et la main bien plate, frappent des mains comme s'ils voulaient applaudir; ensuite ils ouvrent tous deux les mains, et les appliquent l'un l'autre sur celles de son voisin : tout de suite après, ils recommencent à les frapper comme pour dire *bravo*, puis la main gauche de l'un va s'appliquer sur la main droite de l'autre; on frappe encore des mains, et la main droite à son tour va s'appliquer sur la gauche. L'action de frapper des mains termine cette série de mouvements qui se continuent toujours de même, très-rapidement, et sans frapper trop fort, parce que la paume des mains ne tarderait pas à éprouver une rougeur et une cuisson douloureuse.

Quand on est bien habitué à ce jeu, et qu'on l'exécute sans interruption, on chante le couplet suivant, auquel les coups cadencés servent d'accompagnement :

Dans sa cabane, jeune et saint ermite
Vivait de noix et de pain bis;
Jamais poulet n'entra dans sa marmite,
Ni poulette dans son taudis.

Un certain soir il en vient une.
Notre saint fit si bien, qu'il l'attrapa.
La bonne fortune,
Lui dit-il, ma brune,
Jamais mondain ne te croquera.

Il y a une variation à ce jeu : après que l'on a croisé les mains, au lieu de recommencer la suite des mouvements, on se donne un coup du plat de la main sur le côté à droite; on frappe des mains, et l'on répète le coup sur le côté à gauche; on poursuit ensuite après cette addition que l'on ajoute toujours en son temps; on ne peut plus alors suivre la mesure de l'air.

Le son des Écus.

C'est un jeu des plus simples, mais qui amuse par l'illusion qu'il produit : il s'agit seulement de placer la paume de la main droite sur la gauche, et de faire embrasser cette dernière main par la première sans la trop serrer : ensuite on frappe ces mains croisées à petits coups successifs sur le genou, en appuyant sur la gauche; et l'on entend un son absolument semblable à celui que produiraient des pièces d'argent si les mains en étaient remplies. Celui qui ne peut faire entendre le son argentin donne un gage; lorsque la main est humide, les écus ne sonnent pas.

La Corde sonore.

C'est la ressource des enfants seuls : le petit solitaire qui veut s'égayer prend une corde à violon, ou, à son défaut, une aiguillée de cordonnet, de soie torse ou de fil également tors : il en met une extrémité entre ses dents, et tient l'autre, le plus raide possible, de la main gauche; ensuite, avec le bout des doigts de la main droite, il donne de légères secousses en cadence à cette corde ou à cette soie : chaque secousse produit une vibration très-sonore; si l'enfant s'amuse en même temps à fredonner, il jouira d'une espèce de musique.

La Scie en long.

Prenez du fil bien fort, ou mieux encore un petit cordon plat, parce que le fil ou cordonnet se casse s'il est trop faible, et coupe les doigts s'il est trop fort : la longueur de ce cordon est indéterminée, et dépend de la grandeur que l'on veut mettre à la scie; cependant, à cause des tours et retours du cordon, il ne doit pas avoir moins d'un mètre envi-

ron. Attachez-en les deux bouts par un nœud bien solide, entrez-le sous les doigts, en le plaçant entre les pouces, à peu près comme on tient étendu un écheveau de fil pour le faire dévider ; repliez avec ce cordon l'une et l'autre paume de la main; passez ensuite l'index gauche dans le repli qui ceint la main droite, et l'index droit dans celui qui ceint la main gauche. Dans cette position, priez un aide de prendre, dessous et dessus la main, le fil qui passe transversalement de l'une à l'autre, et le brin circulaire qui se trouve renfermer tous les autres. Lâchez les mains, et vous retiendrez les deux brins du milieu qui forment une boucle. Vous effacez les mains en les lâchant, et les deux brins que l'on avait pris précédemment avec les deux index demeurent sur ces doigts crochus. Cela produit quatre grandes boucles disposées en croix : vous en mettez une entre vos dents; l'aide tient la boucle qui se retrouve vis-à-vis, il tient ensuite une boucle de côté, vous tenez l'autre; et tous deux, en tirant à droite et à gauche les boucles qui s'allongent à volonté, vous imitez le mouvement d'une scie de long. On fait aussi des *croisées à carreaux* par ce procédé, en redoublant les plis de la paume de la main en commençant.

Le Vase d'eau.

On place une assiette à soupe, ou un plat large et un peu creux, sur une petite table : cette assiette ou ce plat est destiné à servir de soucoupe à une tasse, bol, ou autre vase semblable rempli d'eau jusqu'auprès du bord : une troupe d'enfants entourent la table, que chacun d'eux secoue légèrement de manière à faire vaciller le vase et agiter l'eau : si la table était bien solide, il faudrait que chacun touchât le vase même pour agiter son contenu : l'eau agitée s'élèvera tantôt d'un côté du bord, tantôt de l'autre, se contentera de répéter ce mouvement ou s'épanchera hors du vase, selon la force du mouvement qu'on lui aura imprimé : si l'eau se répand hors de la tasse, celui qui l'a excitée donne un gage : ordinairement, intimidé par cet exemple, le joueur suivant touche si délicatement le vase, que l'eau ne remue pas; il croit triompher, et paie également : il faut que l'eau s'agite et demeure.

Il y a encore une autre manière de jouer à ce jeu : chaque enfant, au moyen d'une fiole, d'un petit pot, ou autre ustensile semblable, verse quelques gouttes d'eau dans le vase rempli jusqu'au bord : s'il y va délicatement, le vase reçoit en-

core cette goutte sans rien répandre; mais pour peu qu'il agisse brusquement, il provoque une inondation qu'il paie d'un gage.

Les Hannetons.

Ces insectes, que l'on ramasse à foison dans la campagne, que dans les villes de province les enfants pauvres vendent pour des épingles, et à Paris pour des liards, sont de temps immémorial les jouets et les victimes de l'enfance : il faut qu'un enfant s'amuse, mais jamais de la souffrance de quelque être que ce soit; aussi, si nous ne connaissions des amendements aux lois du jeu des hannetons, nous n'aurions pas hésité à interdire ce passe-temps cruel à nos jeunes lecteurs. Mais nous pouvons, en toute sûreté de conscience, leur enseigner comment ils pourront faire des *chevaux*, des *meuniers* et des *prédicateurs* de ces insectes étourdis.

On connaît la manière ordinaire de leur enfiler un long fil à la pointe qui termine leur corps, puis de leur donner la volée en tenant ce fil par le bout. Au lieu de cette pratique barbare, il faut attacher, comme une ceinture, le fil sous les ailes ou *élytres* du hanneton. Cela ne l'embarrassera nullement, puisqu'il étale ses ailes pour s'élever en l'air, et comme il ne souffrira point, il volera mieux et plus longtemps.

Pour faire des chevaux avec les hannetons, on prend les plus gros, que les enfants nomment *meuniers*, on leur attache un gros fil double sous les élytres, puis on fixe le bout de ce fil après le timon d'une petite voiture de carte. Les hannetons en nombre pair doivent être placés à droite et à gauche du timon; quatre forts hannetons suffisent; un plus grand nombre ne serait bon qu'à embarrasser l'attelage : il ne faut pas, pour la même raison, que les rênes soient trop allongées : il est bon de mettre quelques brins d'herbe, ou rognures de papier, dans la voiture, afin qu'en la traînant les hannetons ne la culbutent pas. Tout étant ainsi préparé, on place l'attelage au soleil sur une pierre ou sur une planche bien unie, et s'il ne marche pas, on lui appuie légèrement le bout du doigt sur les pattes : on ne tarde pas à voir s'avancer l'équipage, qui fait de temps en temps de petits bonds pour prendre son vol.

Le moulin à vent de hannetons demande moins de soins : il suffit seulement de couper une carte en deux dans sa longueur, d'en rogner un peu les morceaux, de les coudre en croix de Saint-André, et d'attacher le milieu de cette croix au bout

d'un bâton : ensuite aux quatre extrémités de la croix on attache un hanneton meunier : on fiche le bâton au soleil, et les hannetons qui volent en ronflant font tourner la petite aile du moulin à vent.

Il ne reste plus que les *hannetons prédicateurs* : voici comment on les élève à cette dignité : on partage à moitié une carte en long ; l'un des morceaux se tourne en rond, et les deux extrémités en sont cousues ensemble, c'est le bas de la chaire à prêcher. Sur cette couture on applique, en cousant ou en collant dans sa longueur, l'autre morceau de la carte ; on en replie le bout de telle sorte qu'il fasse un avancement au-dessus du bas de la chaire, dont il est le haut. Cette manœuvre terminée, on prend un gros hanneton bien vif, on lui entre le corps dans la chaire, de telle sorte que son abdomen touche la carte, et que ses deux premières pattes seulement paraissent : on l'attache bien ferme après la chaire, en cousant et recousant dans la carte, à droite et à gauche de l'insecte, un gros fil qui le retient. Cela se fait en-dedans. Le hanneton, retenu, fait des efforts pour s'échapper ; il rapproche ses antennes, que les enfants nomment des cornes, et semble avoir un bonnet carré ; il tire la tête, étend les pattes, ce qui lui fait parfaitement imiter les gestes des prédicateurs, ou de toute autre personne qui parle dans une tribune.

Les Cloportes.

Jusqu'à présent les enfants n'ont point imaginé de faire servir à leurs jeux les cloportes ou mille-pieds, qui peuplent les caves et tous les endroits légèrement humides et obscurs. Ils se contentent de s'amuser à regarder avec quelle promptitude ces insectes se mettent en boule pour présenter une cuirasse sphérique à la main qui vient de les toucher. Le hasard m'a fait découvrir le parti que mes jeunes lecteurs pourront en tirer : il y a quelque temps qu'un cloporte ayant les dernières pattes embarrassées dans un petit amas de coton en ouate, un peu plus gros que le pouce, le traînait dans ma chambre : je m'amusai à le considérer, et il marcha avec son fardeau l'espace de 1 mètre 62 centim. à 2 mètres (5 à 6 pieds) ; or, en façonnant ce coton en petite voiture, ou en y introduisant du papier qui lui donnerait une forme convenable, ou bien en fabriquant un petit carrosse de carte très-léger, auquel on attellerait plusieurs cloportes, en se servant, en guise de rênes

ou liens, de ouate dont le bout serait allongé comme un fil, on aurait de petits équipages vraiment très-gentils (1).

Les Châteaux de briques.

On se sert de briques comme de cartes pour faire des châteaux, c'est-à-dire qu'on les fait tenir debout, sur leur largeur, vis-à-vis l'une de l'autre, en laissant un espace assez grand pour simuler une chambre, ce sont les murs; deux autres briques placées en travers sur ces murs forment le plancher : sur ce plancher on remet deux autres briques pour être murailles, puis encore deux autres pour le plancher, et ainsi de suite, selon le degré d'étages que l'on veut obtenir; mais il est bon de s'arrêter à trois étages, quatre au plus, de peur que le château ne blesse l'architecte en s'écroulant. Quand on veut terminer, on penche deux briques l'une contre l'autre, en manière de toit, en les appuyant sur les briques du plancher.

Si l'on veut faire le château plus large, on commencera par deux chambres, ou par quatre briques espacées de manière à produire ce résultat : au reste, on continue le château comme nous venons de l'expliquer.

La Chasse aux Papillons.

Continuons la description des jeux-exercices qui ont les insectes pour objet : ce sont les plus agréables délassements de l'enfance, pourvu qu'elle n'y mette aucune méchanceté : un exercice salutaire, le goût de l'histoire naturelle et de la campagne, par conséquent la gaîté sans turbulence, l'amour de l'étude, l'oubli des plaisirs de la vanité, voici les avantages de ces jolis jeux : avantages dont l'influence se fait sentir dans un âge plus avancé.

La chasse aux papillons est le plus naturel et le plus gracieux de tous : pour qu'elle soit facile, on se sert d'un filet, ou d'un petit réseau de soie ou de gaze, de 21 à 27 centimètres (8 à 10 pouces) de large, fait en forme de sac, dont l'entrée est tenue ouverte par un cercle de fil d'archal de laiton, ou par une baguette d'osier flexible que l'on emmanche d'un bâ-

(1) Parmi les insectes avec lesquels les enfants peuvent s'amuser sans se faire de mal, ni en recevoir, est l'insecte appelé vulgairement petite bête de saint Jean. Cet insecte, d'un beau noir lustré, se trouve communément sur les bruyères ou herbes sèches, dans les terrains sablonneux : il a la propriété de teindre en rouge la goutte d'eau sur laquelle on le dépose; aussi les enfants, après l'avoir placé dans leur main sur un peu de salive, disent-ils : « Petite bête de saint Jean, donne-moi de ton rouge, je te donnerai de mon blanc; » l'insecte rougit aussitôt la salive, et l'enfant croit qu'il accepte le marché.

ton. L'enfant armé de ce filet ne s'approchera jamais que par-derrière des papillons, dès qu'ils seront posés sur quelque fleur : l'excellente vue de ces insectes nécessite cette précaution. Si le chasseur manque sa proie, il se gardera bien de courir après le papillon, qu'il exciterait ainsi à fuir plus vite : au contraire, il demeurera immobile, et l'insecte sans prévoyance ne tardera pas à se poser de nouveau, souvent même près du filet.

Quand on prend un papillon par les ailes, on en voit bientôt disparaître les brillantes couleurs par les efforts qu'il fait pour s'échapper; mais au moyen du réseau indiqué, on ne court pas ce risque, car on peut saisir l'instant favorable pour enfoncer une petite épingle dans le dos de l'insecte pour le tenir : immédiatement après on lui en entre une très-grosse au-devant du corselet, pour le faire mourir tout de suite et l'empêcher de souffrir, puis on l'attache après son chapeau, ou mieux encore sur les murailles, pour former de jolies collections.

Les Châteaux de cartes.

La description que nous venons de faire des châteaux de briques nous dispense de donner beaucoup de détails sur les châteaux de cartes. Les premiers se font ordinairement à terre, dans une cour, et les autres sur une table, dans une chambre bien close, car le moindre souffle les jette à bas. Les châteaux de cartes s'élèvent encore d'une autre façon : au lieu de former des murailles et des planchers en posant les cartes à plat, comme je l'ai dit pour les briques, on en penche deux, qui, rapprochées par un bout, sont écartées par l'autre qui s'appuie sur la table; on met ainsi deux ou trois *toits* ou cases l'un auprès de l'autre; on place ensuite sur le sommet des cartes couchées sur leur longueur : ces cartes servent à soutenir une autre rangée de toits qui alternent avec les précédents. S'il y a trois toits ou cases à la première rangée, il ne peut y en avoir que deux à la seconde, car chaque rangée va en diminuant d'un : on continue de même, et à la troisième il ne peut plus tenir qu'une case, qui termine le château, parce qu'on ne peut coucher une carte sur un toit seul. Le château achevé, on peut tracer un mur d'enclos autour, et carrément, en plantant des cartes l'une auprès de l'autre sur leur longueur : de place en place on peut y mettre un toit qui figure un cabinet, une étable, etc. Les petits garçons disposent leurs cartes de manière à représenter un camp, et les petites filles, un

village; les uns et les autres s'amusent au mieux; mais un mouvement brusque ou étourdi et le plus léger souffle détruisent aussitôt ces jolis bâtiments.

Les Découpures de cartes.

Que les enfants ne se plaignent point de ce qu'on leur interdit les jeux de cartes proprement dits, tels que l'impériale, le boston, le reversis et autres : ce serait pour leur pauvre tête un travail pire que leurs leçons, et qui les rendrait taciturnes, avares et soucieux. Au lieu de cela, les cartes leur offrent une foule de distractions, surtout dans les découpures, dont les jolis objets sont innombrables : nous allons donner la manière d'en faire la plus grande partie; et cette description, qui ne se trouve dans aucun des livres de jeux publics pour l'enfance, lui sera, nous n'en doutons pas, de la plus grande utilité pour passer les soirées d'hiver.

Les Capucins. Voilà la plus simple découpure de cartes : large à un bout, pointu par l'autre, et légèrement courbé par le haut, pour le maintenir en équilibre, le capucin, qui ne ressemble pas mal à une baïonnette de fusil, est en quelque sorte une quille de carte; effectivement, les enfants plantent les capucins près à près comme des quilles, et lorsqu'on en fait tomber un, les autres le suivent à la file.

Les Fauteuils. Prenez une carte, pliez-la en deux transversalement; prenez ensuite de gros ciseaux, et depuis le pli de la carte, coupez de chaque côté, à quelques millimètres du bord; coupez ainsi tout le long de la carte, à l'exception du bout, que vous laisserez non coupé : cela fait, vous appuierez le pouce droit sur le pli de la carte, vous la rentrerez, la fermerez dans le sens opposé, et en même temps vous soulèverez les petites bandelettes que vous avez taillées de chaque côté; ces bandelettes seront les bras du fauteuil : si vous voulez l'embellir, vous taillerez en rond comme une pomme, ou en forme de flèche, de feuille, la partie qui se trouve en bas et en haut des bras du fauteuil.

Tables. Pliez la carte comme pour un fauteuil; mais, au lieu de commencer à lever près de chaque bord une bandelette sur le pli, c'est au contraire le pli que vous ne couperez pas, et vous commencerez par le tout. Cela terminé, vous relèverez les deux parties repliées de la carte en effaçant le pli, et vous rapprocherez, en les pinçant à l'endroit du pli, les parties de la bandelette de chaque côté; voici les deux pieds de la table que le milieu de la carte formera : vous rognerez

un peu ces pieds qui se trouveraient trop longs, vous les écarterez, les égaliserez de la manière convenable, et vous aurez une table qui se tiendra solidement, et portera de petites fleurs ; de la vaisselle de cartes, et autres choses semblables.

Si vous voulez que votre table soit ronde, il suffira d'arrondir la carte, après avoir levé la bandelette qui tait les pieds.

Assiettes. Coupez transversalement une carte à moitié ; repliez-en après cela les quatre bords d'une largeur de quelques millimètres, en marquant le repli avec l'ongle, pour qu'il marque mieux ; relevez ensuite ce repli, et pincez fortement les quatre coins, vous aurez une jolie petite assiette.

Corbeilles. Si vous voulez avoir une corbeille longue, vous laisserez à la carte sa grandeur ordinaire ; préférez-vous une corbeille carrée? vous la partagerez transversalement; une corbeille ronde? vous l'arrondissez. Dans tous les cas, vous prenez des ciseaux, et coupez tout autour, près à près, de petites languettes de grandeur égale que vous laissez après, ce qui fait en quelque sorte comme un effilé de carte ; quand toute la carte est ainsi bordée, vous relevez et baissez alternativement l'une après l'autre les languettes. Cette manœuvre produit une gentille corbeille, qui se tient bien droite, et n'a point d'envers. Si quelque languette se trouve plus longue que le reste, vous l'égaliserez.

Seaux. Disposez une carte comme si vous vouliez faire une chaire à prêcher de hanneton : c'est le seau; puis prenez une petite bande large de quelques millimètres, et longue d'environ 54 millimètres (2 pouces), que vous collerez à l'une des ouvertures du seau, au milieu, de la même manière que les anses des seaux ordinaires : terminez en collant un petit rond à l'autre ouverture.

Paniers à salade. Maintenant, mes petits amis, vous allez faire un panier à secouer la salade; pour y réussir, vous commencerez par plier une carte transversalement en deux, et en laissant quelques millimètres en bas et en haut sans couper; vous fendrez la carte dans toute sa largeur, en droite ligne; vous laisserez large comme le tiers de l'ongle depuis cette fente, et vous recommencerez à couper, et ainsi de suite jusqu'à ce que la carte soit toute partagée en petites bandelettes semblables; alors vous en réunirez les deux bords à chaque bout par un point, ou par un peu de colle, et vous ferez gonfler les bandelettes en rapprochant les deux bouts ; cela vous donnera un panier allongé à jour; vous y mettrez une petite anse par un bout et un fond par l'autre.

Chaises. Il semble que tout naturellement les chaises auraient dû suivre les fauteuils, mais comme c'est la pièce la plus compliquée et la plus difficile des découpures (en fait de mobilier), je l'ai réservée pour la fin; je prie mes jeunes lecteurs de bien faire attention aux conseils que je vais leur donner.

Pliez transversalement environ le tiers d'une carte; coupez ensuite sur le pli, comme si vous commenciez les bras d'un fauteuil, mais arrêtez-vous après 5 ou 7 millimètres (2 ou 3 lignes); cela vous donnera une petite languette tenue en haut et en bas de la carte; vous la couperez en travers vers le haut, puis la rabattrez vers le bas, de manière à ce qu'elle forme un pied : voici les deux premiers pieds de la chaise. Pour obtenir les seconds, vous couperez vis-à-vis ceux-ci, à la partie du bas que vous aviez d'abord repliée, deux languettes de semblables hauteur et largeur; vous arrondirez ensuite cette partie, qui est maintenant la partie empaillée de la chaise.

Passons au dos; il y a deux façons de le faire, et même plus : 1° à barreaux en travers; 2° à barreaux en long; 3° à dos plat, avec la figure d'une fleur ou de tout autre ornement. Pour la première façon, vous repliez la carte qui reste après le bas de la chaise en trois parties égales, que vous partagez transversalement, en laissant quelques millimètres vers chaque bord; vous avez ainsi trois raies en fentes, qui vous serviront à faire les barreaux; alors vous prendrez un crayon, vous marquerez le dessin d'après une chaise de cette façon, et vous découperez sur ce dessin, ce qu'il faut faire chaque fois que la découpure est compliquée. Vous échancrerez un peu les bords du dos de la chaise, près du bas, et vous embellirez le haut, comme je l'ai expliqué pour les fauteuils.

Les Chaises à barreaux longs se coupent longitudinalement, presque à la manière des paniers à salade, mais avec la différence que les languettes, une fois plus larges, sont séparées par un intervalle; vous obtiendrez cet intervalle en coupant une languette étroite entre deux larges, et en l'ôtant : on découpe les barreaux en bas et en haut, ainsi qu'on le juge à propos. Le haut et le bas du dos de la chaise doivent être laissés larges pour la solidité; le haut doit être fort arrondi.

Restent les chaises d'après la mode actuelle; pour celles-là, on détache du milieu du dos le carré destiné à recevoir un dessin que l'on trace au crayon, ou mieux encore, on y colle une petite figure coloriée de fleurs ou d'animaux. Détacher ce carré, c'est le séparer des bords du dos en enlevant de petites

languettes tout autour, excepté aux quatre angles ou coins, par lesquels le carré doit tenir après le dos ; il est bon que ce carré soit allongé. On achève la chaise en arrondissant le haut et en échancrant un peu de biais les bords du bas.

Maisonnette. Taillez le haut d'une carte en pointe pour faire le toit, après, toutefois, avoir laissé une languette d'environ 14 millimètres (6 lignes), qui représente la cheminée ; en bas de la carte, laissez quelques millimètres, puis coupez longitudinalement à la moitié; coupez ensuite transversalement, en bas et en haut, à droite et à gauche de cette fente longitudinale; pincez et rabattez les morceaux que vous avez levés de la sorte, et vous aurez une porte à deux battants; faites de la même manière les fenêtres en plus petite dimension ; si vous voulez avoir une fenêtre de chaumière, laissez entre les deux volets une languette de quelques millimètres ; si, au contraire, vous désirez un balcon, faites au-dessous de vos battants, non séparés par la languette, une sorte de découpure analogue au dos des chaises à barreaux longs. Vous pourrez figurer les vitres en découpant de petits carrés égaux après vos volets, mais cela manque de solidité.

Arbres, *Fleurs*, *Caisses et Vases de jardin*. Dessinez le mieux que vous pourrez ces objets avec un crayon, et découpez tout le long des traces.

Personnages, *Animaux de toute espèce*. Agissez de la même façon.

Pantins, *Polichinelles*. Prenez plusieurs cartes pour faire un de ces objets; une d'elles fera le corps, une autre la tête, une troisième les jambes, une quatrième les bras; enluminez de votre mieux ces diverses parties; cousez-les à points lâches, après avoir attaché un petit cordon à chacune d'elles. Tous ces cordons doivent aboutir à un cordon plus gros qui part de la tête, et tombe entre les jambes, où vous le fixerez légèrement sans nuire à son jeu. De cette manière, quand vous tirerez le gros cordon, la tête et les membres seront tous en mouvement.

Chaîne. (*Voyez* plus haut la *Chaîne d'amour*.) Préparez une certaine quantité de languettes ou petites bandes de cartes, afin qu'elles soient toutes égales. En les prenant transversalement sur la carte, vous aurez la longueur convenable, à moins que vous ne vouliez faire les chaînons très-gros, ce qui n'est pas joli ; prenez chaque languette et donnez-lui par les deux bouts un coup de ciseaux en biais ; rapprochez les deux bouts, et réunissez-les en faisant rentrer l'une dans l'autre les deux

coupures, que vous pincerez pour les rendre plus solides; en même temps passez légèrement le doigt dans l'anneau que forme la languette ainsi retenue par les bouts, afin de l'arrondir. Vous pouvez aussi réunir les deux bouts en les taillant comme pour le tour des corbeilles, et en faisant rentrer les petites languettes les unes dans les autres; mais ce procédé offre moins de solidité que le précédent.

Vous voyez maintenant ce qui vous reste à faire; c'est de répéter cette manœuvre en passant préalablement chaque petite bande de carte dans l'anneau que vous venez de former; c'est ainsi que l'on joint un chaînon à un autre chaînon : il faut agir délicatement pour ne pas défaire le chaînon précédent à mesure qu'on arrange l'autre. Pour réunir la chaîne, on passe le dernier chaînon dans ceux des deux bouts.

Boîtes de carte. Il ne s'agit point de ces boîtes semblables à de petits cartons que font les cartonniers, c'est un trop fort ouvrage pour les petits enfants; mes boîtes sont tout simplement un amusement très-facile. Pour les fabriquer, mes chers amis, vous n'aurez qu'à replier par les deux bouts des cartes, comme si vous vouliez faire des assiettes à très-larges bords : ensuite vous prendrez ces cartes, les appliquerez l'une sur l'autre, et les ferez tenir ensemble en faisant passer les bords l'un sur l'autre; vous préparerez ainsi six morceaux doubles, en ayant soin d'en faire deux plus courts que les autres; ces deux morceaux sont destinés à faire les côtés de la boîte; les quatre autres formeront le dessous, le dessus ou couvercle, et les deux faces transversales; vous collerez ensuite les deux côtés au-dessous, que vous mettrez sur une table, puis les deux faces après les côtés, et vis-à-vis l'une de l'autre. Vous attacherez le couvercle après le haut d'une des faces, en y passant, à quelques millimètres de chaque bout, une petite boucle de ruban, que vous nouerez un peu lâche, afin de laisser jouer le couvercle, et vous aurez un petit meuble fort joli.

Figure d'une fille de la Charité. Pliez une carte (un as) longitudinalement en deux; au quart de la carte repliée, coupez sur le pli une petite pointe, retournez le haut de la carte au moyen du trou, de manière à faire un carré; taillez-en un peu les bouts de chaque côté, et relevez-les un peu en les pinçant, ce qui produira absolument une cornette de fille de la Charité; achevez comme si vous faisiez une femme, sans toutefois lui faire de bras; le corps achevé, taillez dans une autre carte une main et un bras revêtu d'une large manche; collez

le haut de ce bras après le dos de la figure, ensuite laissez le devant blanc pour faire le tablier, et tracez-y un chapelet avec de l'encre; noircissez, avec un petit pinceau trempé dans le cirage, les pieds, la manche et la partie arrière de la jupe. Il va sans dire que la carte doit être tournée à l'envers pour paraître toute blanche; comme la figure est double, elle se tient debout; on lui trace des yeux, une bouche, etc., et on lui met des couleurs avec une goutte d'encre rouge.

Les Ombres Chinoises.

Non-seulement les découpures de cartes sont un joli jeu, mais elles donnent lieu à l'un des plus amusants divertissements de l'enfance, les *ombres chinoises;* j'ai encore souvenir du plaisir que j'y ai trouvé autrefois : voyons si ce souvenir animera la description que j'en vais donner.

Une société d'enfants se divise en deux parties : l'une d'elles est le public ou les spectateurs; l'autre, les acteurs. On ne joue à ce jeu que le soir à la lumière, et dans un appartement où il y a de grands rideaux : les rideaux blancs sont les meilleurs. On ferme bien un rideau de fenêtre, on le fixe à droite et à gauche après le mur, par quelques épingles; puis les spectateurs sont assis sur plusieurs rangs de chaises, en face du rideau. Les enfants qui se trouvent aux extrémités du premier rang tiennent un ruban ou une baguette transversalement sur le rideau, à la hauteur du bras très-peu élevé, afin de figurer le sol sur lequel passeront les figures. Derrière les spectateurs, et à quelque distance, sont les acteurs, qui ont une ample provision de découpures de toutes sortes, comme maisons, arbres, hommes, femmes, figures d'animaux, etc.; ils font passer lentement ces figures de l'un à l'autre, en ligne droite, de manière que l'ombre en soit projetée sur le rideau; il leur est facile de diriger ces ombres depuis le ruban qui marque le sol : ils les agitent, les font avancer, reculer, ils leur prêtent des discours, et font une sorte de comédie. Tantôt ils représentent une chasse, un jeu de barres ou de colin-maillard, une bataille, une contredanse, etc., à peu près comme on agit pour les lanternes magiques : il est inutile de dire qu'ils maintiennent en place, sans les remuer, les figures d'arbres et de bâtiments. Pour imiter les oiseaux, ils en suspendent la figure au bout de plusieurs fils qu'ils agitent de temps en temps.

Quand les acteurs ont fini leur représentation, ou qu'ils ont joué le temps convenu, ils deviennent spectateurs à leur tour.

Figures de papier plié.

Ces figures pourront aussi faire un double jeu : d'une part en les préparant ; de l'autre, en contribuant, avec les découpures de cartes, à jouer aux ombres chinoises. Mais je ne dissimule point à mes petits amis, que ces figures sont infiniment moins jolies, moins variées et moins propres au jeu précédemment indiqué, que les découpures de cartes : néanmoins, comme il faut varier et choisir, voyons comment on obtient les *oiseaux*, les *oiseaux en bateau*, et les *petits soufflets* en papier plié. Voici un *oiseau :*

Prenez un morceau carré, plié en long par la moitié ; faites ensuite un repli aux quatre coins, comme quand on fait une *corne* à une feuille de livre, et de telle sorte que votre papier présente une double diagonale, ou ligne de biais ; repliez le papier dans sa longueur, et recommencez les plis, ou plutôt les petites cornes : répétez cette manœuvre trois fois ; à la troisième, étendez une des cornes au bout le plus allongé, ce qui fait la tête de l'oiseau, puis le bout opposé qui forme la queue. Soulevez ensuite les deux cornes de chaque côté, qui font les ailes.

Pour mettre l'*oiseau en bateau*, il suffit de relever les ailes et de les avancer vers la tête, c'est-à-dire de ne pas déplier les cornes de côté. Pour obtenir les *petits soufflets*, on fait un carré replié trois fois, comme pour commencer l'oiseau ; puis on étale le milieu, que l'on soulève dessus et dessous, et l'on resserre, en les pinçant, les deux extrémités. On fait encore plusieurs autres objets analogues, en repliant et cornant le carré de papier trois fois : cette préparation faite, on obtient, en relevant et contournant les cornes, l'objet que l'on a en vue.

Tu n'es qu'une Oie.

Ce jeu consiste à raconter une histoire convenue, et à indiquer à mesure, par quelques traits, les objets dont on fait mention. La personne qui parle a soin de ne laisser voir qu'à l'envers, ou plutôt de côté, la réunion des traits qu'elle dessine. Voici le discours qu'elle doit à peu près tenir :

Un bon vieillard et sa femme demeuraient dans une petite cabane ronde ; j'en vais tracer la figure, pour que nous sachions où les trouver : on trace, avec un crayon ou une plume, sur du papier blanc, les objets dont on parle. Ce rond O marque leur habitation : cette cabane avait une petite fenêtre au milieu, que nous marquerons par un point allongé — : il

y avait aussi sur le côté une porte un peu avancée, que nous marquerons par deux petits traits =; du côté opposé à la porte, on trouvait un chemin étroit, bordé de deux haies, qui conduisait à un grand étang : je crois que ces deux traits *ff* représenteront le premier, et ce cercle ○ le second; il croissait beaucoup d'herbes le long de l'étang : nous les marquerons par ces traits ııı. Un soir, les voleurs s'approchèrent de l'étang, pour y prendre du poisson : comme ils étaient en grand nombre, nous les marquerons par une quantité indéterminée de traits, tels que cela ☰.

La bonne femme les ayant entendus, engagea son mari à venir avec elle voir ce que cela pouvait être. Le vieux couple descendit donc le long du chemin, et côtoya à peu près la moitié de l'étang : parvenus là, tous deux s'arrêtèrent comme cela ıı, en étendant les bras comme pour s'inviter au silence : je marquerai ce mouvement par ce trait ı--; mais ils eurent beau écouter, les voleurs avaient pris la fuite en les entendant venir. Enfin, las d'attendre inutilement au froid : « Va, dit le vieillard à sa femme, *tu n'es qu'une oie !* »

En achevant ces mots, on retourne la feuille de papier et l'on montre aux auditeurs la figure d'une oie que l'on a dessinée grossièrement, en traçant successivement les traits indiqués. On joûte à qui racontera l'histoire avec le plus de netteté, qui représentera mieux l'oie, ou qui aura plus tôt fini sa besogne.

Les Boules ou Bulles de savon.

Ce jeu de la première enfance a produit peut-être plus de réflexions philosophiques que maint gros traité de morale, car l'aspect de ces bulles si brillantes et si fragiles rappelle si bien quelles sont nos espérances : mais voyons comment mes petits lecteurs s'exerceront à ce jeu. Ils feront dissoudre un peu de savon dans un verre d'eau, puis y tremperont l'extrémité, fendue en quatre, d'un chalumeau de paille ou d'un léger tuyau de plume : il s'y attachera une goutte d'eau, qu'en soufflant par l'autre bout on métamorphose en une bulle dont les couleurs sont très-brillantes. Si l'on sait ménager la force du vent, la bulle parvient à une grosseur extraordinaire, qu'il ne faut point chercher à augmenter, car le léger tissu de la bulle se romprait aussitôt. Pour la détacher, on secoue un peu le chalumeau; elle s'échappe alors, se balance mollement dans les airs et brille au soleil de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. On s'efforce alors avec l'haleine, ou l'agitation d'un mouchoir, d'un éventail, d'un chapeau, de la faire mon-

ter plus haut encore; et, tandis que les enfants charmés s'écrient: qu'elle est belle! la bulle disparaît en crevant.

On peut jouer seul à ce jeu; mais pour le rendre plus amusant, on se rassemble plusieurs et l'on dispute à qui formera la plus grosse, la plus belle boule, et à qui la fera durer plus longtemps. Celui dont la bulle crève en sortant du chalumeau donne un gage.

La Blanque.

C'est le jeu de hasard de l'enfance : on le nomme aussi *piquer l'épingle;* et ce titre semblerait devoir prévaloir sur l'autre, car les épingles sont à la fois l'instrument et le prix du jeu. Pour le jouer, on se sert d'un livret dont toutes les feuilles sont blanches, à l'exception d'un petit nombre, où l'on écrit quelques lots, comme cinq, dix, quinze, etc., épingles, que l'on gagne si l'on entr'ouvre avec l'épingle ces pages écrites quand le livret est fermé. Si l'on ouvre une page où il n'y a rien, on dit *blanque*, ce qui signifie, page blanche. Ce jeu, comme on le voit, a de l'analogie avec la *Blanque des emblêmes*, que nous avons décrite dans la seconde Partie. Il est fort ancien, puisque Rabelais en fait mention.

Le Cloche-pied.

Il s'agit simplement de sauter sur un seul pied, en courbant et élevant un peu l'autre. On met à profit cette attitude forcée, pour en faire un jeu de deux façons ; la première, en se disputant à qui marchera le plus longtemps de cette manière, ou à qui parviendra le premier à un but désigné : alors c'est *la course à cloche-pied.* La seconde façon de ce jeu consiste à poursuivre à cloche-pied ses camarades, qui s'enfuient en adoptant la même démarche.

Les Jarcotons ou Margotons.

Voici encore une attitude burlesque et forcée, dont les enfants tirent deux sortes de jeu : 1° en se tenant comme pour une ronde; 2° en se disputant à qui atteindra le premier, en marchant en *jarcoton*, un but désigné; ou à qui se maintiendra le plus longtemps dans cette posture. Les *jarcotons* consistent à s'accroupir de manière que l'on soit assis sur le bout des talons, et qu'on se tienne sur la pointe du pied : avant de replier ainsi les jambes, les petites filles réunissent les plis de leur robe sous elles, et les font tenir entre les talons ou les deux jambes, afin de n'en point être embarrassées. Quand

toute la petite société s'est mise dans cette position, elle forme un rond, en se tenant par la main, et chante en tournant :

Dansons, dansons les jarcotons.

Ordinairement on n'a pas dansé huit minutes, que la majorité des jarcotons est tombée comme des capucins de carte : les sauts que l'on est obligé de faire pour avancer ressemblent beaucoup aux sauts des grenouilles. On fait quelquefois donner des gages à ceux qui cherchent à se soutenir sur les mains ou tombent tout de suite en commençant.

La Ronde des Capucins.

Le jeu que nous allons décrire maintenant est bien aussi enfantin que le précédent, mais il est plus agréable et plus facile. La petite famille commence par former un cercle, comme aux rondes ordinaires, puis chante le couplet suivant en faisant la pantomime que j'indiquerai :

La ronde des capucins, voin-voin,
La ronde des capucins ;
Les capucins font ci ; les capucins font ça :
La ronde des capucins, voin-voin,
La ronde des capucins.

Or, *ci* et *ça* sont tantôt deux tours sur soi-même, après que tous les danseurs se sont quitté les mains ; ou les bras croisés et la tête pendante, comme une personne qui réfléchit ; ou de grands gestes, pour figurer les capucins prédicateurs ; ou bien encore l'action de tendre la main et de jeter quelque chose sur son épaule, pour représenter un capucin mendiant et mettant dans sa besace l'aumône qu'il vient de recevoir.

Bourse à vendre.

C'est un jeu-ronde fort en usage dans le Bourbonnais, pour les enfants ; on se tient les mains en rond, pour former le cercle ordinaire des rondes, puis on chante ce refrain :

J'ai des bourses à vendre.
Quelle couleur ont-elles ?
Elles sont vertes et grises.
Tourne le dos, ma mie.

Un des danseurs se rend à l'invitation, et tourne le dos ; on recommence ensuite le couplet jusqu'à ce que tout le monde en ait fait autant. Alors on ne se tient plus par la main, on se donne mutuellement le bras en le relevant jusqu'au coude, et

en se rapprochant et serrant autant que possible ; dans cette position, où tous les dos sont voisins, on se heurte mutuellement, en disant : *Pilons, pilons le poivre.*

La Semelle.

C'est une espèce de danse sans bouger : expliquons cela. On chante un air de ronde ou de contredanse, en se tenant debout, appuyé contre un mur, et en touchant alternativement, avec la plante du pied, la terre et le pied de son partenaire : cela s'appelle *battre la semelle.* Quelquefois plusieurs joueurs se rangent en cercle, et l'un d'eux, placé au milieu, tourne et frappe à la ronde le pied de ses camarades. Lorsque, dans une même salle ou dans une même cour, un grand nombre de pensionnaires jouent deux à deux ou en formant plusieurs cercles, le jeu devient intéressant par la multiplicité et l'exactitude de la mesure. Celui qui vient à la manquer, paie un gage, quand on veut faire servir le jeu de la semelle à deux fins.

Pour tous les autres jeux d'enfants, comme *Pigeon vole*, la *Main chaude*, le *Pied de Bœuf*, le *Corbillon*, les *Ciseaux croisés*, etc., voyez les *Jeux-Gages*, seconde Partie.

JEUX DE LA PREMIÈRE ADOLESCENCE.

JEUX DES GARÇONS.

La Rangette.

En parlant des *billes* ou *gobilles* dans la série des jeux de la première enfance, j'ai annoncé quelques légères variations de ce jeu pour la seconde série, et je tiens parole :

La *rangée* ou *rangette* est une manière particulière de jouer aux billes. On en place plusieurs dans un cercle, soit sur une ligne droite, soit circulairement : plusieurs joueurs *calent* leurs billes du même but, et jouent tour-à-tour. Si on fait sortir du cercle quelque bille, on la gagne. On peut ensuite viser celle de quelqu'un de ses adversaires, et si on la touche, il doit payer une bille. On peu *caler* ensuite, du point où la bille victorieuse s'est arrêtée, les billes rassemblées dans le cercle, et on joue de la sorte tant que l'on a marqué. Si on ne touche pas, un autre joue.

Quand la bille qu'on a lancée reste dans le cercle, on l'y laisse et on en joue une autre. On peut encore élever des pyramides de billes, et autant on en renverse avec une bille lancée d'un but donné, autant on en gagne.

La Tapette.

On peut, à volonté, jouer deux ou plusieurs à la *tapette*, qui est la seconde variation du jeu de billes ; mais, pour plus de clarté, nous ne parlerons que de la *tapette* à deux. Le premier joueur lance contre un mur, et mieux encore contre une pierre polie, une bille qui roule sur un terrain préparé à cet effet. Le second frappe la pierre ou le mur à son tour, de manière que sa bille aille toucher celle de son adversaire : s'il réussit, il gagne cette bille ; dans le cas contraire, il laisse la sienne à terre. L'autre joueur joue de nouveau, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bille lancée contre la pierre ait touché une ou plusieurs de celles qui ont été lancées auparavant. Toute bille ainsi touchée appartient à celui qui a *tapé*. Ce petit jeu, qui demande quelques combinaisons, sans aucune fatigue, conviendrait aux petites filles comme aux garçons, cependant il n'est guère d'usage pour celles-ci.

Le Sabot.

Le sabot est un morceau de bois de 81 millim. (3 pouces) de haut sur 54 millim. (2 pouces) de diamètre, et de forme cylindrique sur la moitié de sa hauteur : l'autre partie est façonnée en cône, dont l'extrémité est garnie d'un clou. Le jeu consiste à faire tourner cet instrument avec un fouet garni d'une seule lanière de peau d'anguille. Ce jeu, qui donne beaucoup d'exercice, est très-amusant quand on le joue à deux ; car alors c'est à qui fera faire au sabot plus de chemin en moins de coups. Il y a des sabots qu'un seul coup de lanière lance à une grande distance, parce qu'ils sont tournés d'une manière particulière et moins lourds que le sabot proprement dit : on les appelle des *champignons* ou des *corniches*, parce qu'ils en ont à peu près la forme.

La Toupie.

La toupie diffère du sabot en ce que le bois en doit être plus compacte, que le fer en doit former une tête forte et conique ; en ce qu'enfin, pour la faire tourner, on l'entoure, de bas en haut, d'une grosse ficelle très-torse dont on retient un bout dans un œillet fixé à l'index de la main qui la lance. Le fouet dont on se sert pour animer le sabot ferait mourir la toupie : plus elle est lancée rapidement, plus elle tourne longtemps.

On peut jouer seul à la toupie, mais le jeu est plus amusant

lorsqu'on est deux ou plusieurs joueurs : on trace alors un cercle dans lequel le premier joueur lance sa toupie. Pour lancer cet instrument avec avantage, quand on l'a bien entouré de la ficelle, on le lance un instant, puis on le prend dans la main quand il tourne si fortement qu'il paraît immobile (ce qu'on appelle *dormir*); et, après l'avoir laissé tourner quelque temps, on le lance contre la toupie de son adversaire, que l'on tâche de frapper : les autres joueurs s'efforcent aussi successivement d'abattre les toupies les uns des autres. La toupie jetée dans le cercle, et qui vient à y mourir, doit rester exposée aux coups des autres jusqu'à ce que chacun des joueurs ait lancé la sienne. Alors la partie est finie et l'on recommence. Si, en lançant, on a eu la maladresse de la jeter hors du cercle, on est tenu de l'y remettre pour subir les coups de fer des autres ; et, de plus, de commencer le premier à la jeter lorsqu'on recommencera. Quand on joue à deux, le gagnant est celui dont la toupie vit plus longtemps. En la soulevant, en ouvrant deux doigts pour la placer sur la paume de la main quand elle dort, on prolonge sa durée, ainsi qu'on augmente sa force.

La Toupie d'Allemagne ou *Haber-Gess.*

La toupie d'Allemagne est un morceau de bois de chêne ou de buis, creux et façonné en forme de poire : l'intérieur est goudronné de poix noire; les plus grosses toupies allemandes ont quelquefois près de 14 centim. (5 pouces) de diamètre; le côté présente une ouverture ronde assez large, et la tête est munie d'un gros clou à tête ronde; la queue, qui est grosse comme le doigt, a environ 54 millim. (2 pouces). On tortille à l'entour de cette queue une ficelle de fouet, comme aux toupies ordinaires; on fait ensuite passer la queue dans une espèce de clef, percée en forme d'anneau dans sa partie plate, et le reste de la ficelle est passé à travers une petite ouverture pratiquée dans un des côtés de cette sorte d'anneau. L'enfant qui veut jouer tient de la main gauche ce bout de ficelle, et de l'autre le manche de la clef, et à l'instant même il écarte avec raideur ses deux bras : la corde se dévide rapidement, chasse la toupie hors de la clef, et la jette à terre sur sa tête : sa rotation produit un ronflement considérable et dure assez longtemps (1).

(1) *Voyez*, pour les jeux analogues à ceux-ci, le *diable*, l'*émigrant*, etc., dans la première partie, Chap. III.

La Crosse ou *le Criquet.*

Ce jeu, fort en usage en Angleterre, est seulement joué dans quelques provinces de France, où il divertit beaucoup les écoliers. Il faut être deux joueurs : l'un d'eux, armé d'une crosse ou bâton recourbé par un de ses bouts, se tient au but, qui consiste en deux pierres éloignées d'environ 33 centim. (1 pied) l'une de l'autre. En Angleterre, deux forts piquets de bois plantés en terre marquent le but. Le joueur, ainsi posté, doit empêcher que son adversaire, placé à une distance convenue, ne fasse passer une balle entre les deux pierres ou piquets qu'il garde, et doit la chasser le plus loin qu'il lui est possible, au moyen de son bâton recourbé. Pendant que l'autre court après sa balle pour essayer de nouveau de la faire passer entre les deux pierres, le gardien court aussi à un autre but donné qu'il frappe de sa crosse, et fait en sorte de revenir assez promptement à son poste pour repousser la balle une seconde fois : s'il y parvient, il gagne la partie; si, au contraire, la balle trompe sa surveillance, il perd et cède la place à son camarade.

Le Bâtonnet.

On joue également ce jeu à deux : un enfant trace sur la terre un cercle assez étroit, il se place au milieu, et tient en main un bâton de 66 centim. à 1 mètre (2 à 3 pieds) de longueur. Ce joueur est dit *maître du cercle :* son camarade, nommé le *servant,* tâche de jeter dans le cercle, à l'aide d'un bâton semblable à celui du maître, un petit *bâtonnet* ayant à peu près la forme d'une navette de tisserand.

Cet instrument se désigne sous le nom de *bâtonnet de volée,* pour le distinguer des bâtons. Le maître s'efforce de repousser le bâtonnet le plus loin qu'il peut. S'il y réussit, il a le droit de frapper jusqu'à trois fois le bâtonnet sur l'un des bouts, de façon à le faire sauter en l'air : il peut aussi l'écarter chaque fois par un second coup, et sortir du cercle pour agir avec plus de liberté ; mais, après le troisième coup, que le bâtonnet soit loin ou près, le maître doit se retirer dans le cercle, où le servant cherche à le jeter avant que son adversaire y soit rentré et en état de parer. Si le servant y réussit, il devient maître à son tour.

Le Cerf-Volant.

Le jeu du cerf-volant rend les enfants adroits, agiles, et

procure un exercice agréable et salutaire, sans exiger aucun de ces efforts pénibles qui rendent si souvent les amusements des jeunes garçons dangereux.

On vend des cerfs-volants tout faits, et qui ne donnent que la peine de les lancer ; mais aussi ils causent beaucoup moins de plaisir, car non-seulement la confection de cet instrument divertit par elle-même, mais encore triple l'agrément que l'on trouve à le lancer. Voici la manière de fabriquer le cerf-volant ; nous décrirons ensuite celle de l'élever.

Pour faire un cerf-volant, on choisit une baguette d'un bois sec, léger et peu flexible, longue de 49 centim. (18 pouces), 66 centim. ou 1 mètre (2 ou 3 pieds), plus ou moins, suivant la grandeur que doit avoir la machine ; on attache sur cette baguette, à environ 54 millim. (2 pouces) d'une de ses extrémités, deux scions minces et flexibles qui sont courbés en forme d'arc, à l'aide d'un fil ou d'une ficelle qui part de chacune de leurs extrémités, et qu'on assujétit au bout opposé de la grande baguette. La tête du cerf-volant doit être triangulaire : elle est formée par deux autres fils qui partent du haut de la baguette, et sont attachés de chaque côté aux branches de l'arc. Cette espèce de châssis achevé, on colle dessus une ou plusieurs feuilles de papier serpente blanc ou de couleur ; on y ajoute des ornements légers, formés de découpures en papier doré ou argenté, représentant le soleil, la lune, des étoiles, des fleurs, etc., etc.

Au bas du cerf-volant pend une longue ficelle à laquelle sont attachées, de distance en distance, des cartes, ou moitié de cartes pliées, aplaties; on y met aussi des morceaux de papier découpé : cette ficelle enjolivée, qui se termine par une espèce de gros gland en papier découpé, se nomme *la queue du cerf-volant.*

La corde qui doit servir à enlever et contenir le cerf-volant est fixée à une triple ficelle, dont trois bouts sont assujétis sur trois points différents : les autres bouts viennent se rejoindre à 40 ou 50 centim. (15 ou 18 pouces) de distance.

Pour opérer l'enlèvement de la machine, on commence par dérouler une certaine quantité de corde, puis on reconnaît la direction du vent : un des joueurs, saisissant la corde à environ 7 mètres (une vingtaine de pieds) du cerf-volant, court à contre-vent dans le moment où l'air est un peu agité. Le cerf-volant, dans cette position, offre un plan incliné ; la pression du vent l'enlève : l'enfant lâche la corde à mesure qu'il monte ; et dès qu'elle est parvenue à une certaine hauteur,

la machine ne tombe plus, à moins que le vent ne cesse tout-à-fait.

Les enfants qui dirigent l'instrument doivent observer les moindres variations du vent, lâcher la corde lorsqu'il est fort, et la tendre fortement lorsqu'il devient faible : si la corde cesse d'être tendue, le cerf-volant descend la tête la première, et se déchire ou se brise dans sa chute. Quand l'ascension du cerf-volant a réussi, et qu'il se trouve à une certaine élévation, les joueurs s'amusent quelquefois à enfiler dans la corde des rondelles de cartes, lesquelles, poussées par le vent, montent en tournoyant jusqu'au cerf-volant lui-même : ces rondelles, qui vont et viennent sans cesse, parce qu'elles retournent en arrière lorsque le vent n'est pas assez fort, se nomment *courriers*.

Le Monde renversé.

J'indique ce jeu pour ne rien omettre, car j'engage bien mes jeunes lecteurs à s'en abstenir; tous les amusements qui nécessitent des efforts violents, ou qui exposent à se blesser, sont moins des jeux que des aberrations de caprice et d'amour-propre.

Pour faire le *monde renversé*, un enfant se place la tête à terre en se soutenant sur ses mains, les jambes en l'air et écartées; un autre, debout, le prend à bras-le-corps, à peu près ventre contre ventre : dans cette position, ils se renversent sur le dos d'un de leurs camarades qui est à quatre pattes, et leur présente son dos en forme de pont, sur lequel ils se renversent alternativement, ou chacun à leur tour, tantôt la tête en bas, tantôt la tête en haut. On voit combien ce jeu est dangereux : le sang, qui descend rapidement dans la tête, peut occasioner des vertiges et autres accidents très-dangereux : la tête, encore, en portant trop vite sur la terre, reçoit souvent des chocs qui peuvent être mortels. Le jeu du *poirier fourchu*, qui consiste à se tenir la tête en bas et les jambes en l'air, pour imiter la fourche de l'arbre ; celui de la *marche des fourches*, que l'on exécute dans la même position, et en marchant sur les mains, sont, comme le précédent, des sortes de question ; et si on les infligeait aux enfants en guise de punition, ils se récrieraient tous sur la rigueur du châtiment.

Le Chat et le Rat.

J'aurais dû désigner les jeux précédents, celui-ci et le suivant, sous le titre de *Jeux condamnables ;* car les uns sont

brutalement périlleux, et les autres sont inspirés par la malice. On peut cependant, quand on est bon enfant, jouer *au chat et au rat* de manière à en exclure la méchanceté, et alors ce jeu devient très-plaisant. Il faut premièrement que les deux joueurs, dont l'un représente le chat et l'autre le rat, soient de force égale : le tampon dont le premier est armé doit être formé d'un mouchoir roulé et ployé ensuite en deux, sans qu'on y mette rien qui puisse le rendre dur, comme des billes, des noyaux, des cailloux, etc.; ce mouchoir ne doit pas même être noué par le bout, ni roulé trop serré ; il faut enfin que les coups qu'il portera ne puissent jamais produire une impression douloureuse.

Les deux acteurs de ce jeu choisis, les autres enfants restent spectateurs, en attendant que leur tour vienne. On fixe en terre un bâton ou piquet à peu près semblable à ceux dont les jardiniers se servent pour étendre leur cordeau ; on partage ensuite une longue corde en deux, et on l'attache par le milieu après le bâton : les deux joueurs en prennent chacun un bout après s'être bandé les yeux comme pour le colin-maillard. Celui qu'on nomme le chat est armé du tampon dont nous avons parlé; l'autre, qui s'appelle le rat, tient une latte ou morceau de bois plat, dentelé en scie, d'où il tire un son aigre et discordant au moyen d'une baguette. Le chat poursuit le rat sans relâche, et lui donne des coups de tampon jusqu'à ce qu'il se soit mis hors de sa portée: le pauvre rat n'a point le droit de se défendre, et, de plus, il est obligé de faire connaître l'endroit où il se trouve quand son adversaire lui crie : *du rat! du rat!* Il râcle alors son bizarre instrument en guise de signal, et court du côté opposé à celui où la voix du chat s'est fait entendre ; mais comme il n'y voit goutte, il se jette souvent au-devant du matou, qui ne le ménage pas.

Quand le temps convenu s'est écoulé, ou que le rat demande du répit, on débande les yeux aux joueurs, et on les remplace par deux nouveaux figurants. L'autre jeu malicieux est celui de *Frère, on me bat*, dont nous avons fait mention dans les jeux d'attrape.

Le Cheval fondu.

A la rigueur, le jeu du chat et du rat pourrait se jouer par de petites demoiselles ; mais certes il n'en est pas de même du *cheval fondu*, puisque même on doit l'interdire aux jeunes

garçons peu vigoureux ou étourdis, de peur que les uns ne puissent le supporter, et que les autres n'en abusent.

Les écoliers qui jouent au cheval fondu se divisent en deux troupes de quatre, cinq ou six chacune ; ces deux troupes remplissent alternativement le rôle de *chevaux*, et celui de cavaliers ou sauteurs. Ceux que le sort a désignés pour être les premiers chevaux, se rangent de file l'un au bout de l'autre ; le premier a les mains appuyées sur une table, un banc, une fenêtre de rez-de-chaussée, ou tout autre appui solide ; le second lui serre les reins avec ses bras, et ainsi de suite; les écoliers, ainsi baissés, forment une suite d'arcades avec leur dos.

Le premier cavalier prend son élan à quelque distance, appuie ses mains sur le dos du dernier cheval et saute le plus loin que ses forces le lui permettent; le second sauteur se place immédiatement derrière lui ; si les derniers n'ont pas assez de place, il faut qu'ils sautent par-dessus la tête des sauteurs précédents, et c'est alors que le jeu devient dangereux : les écoliers devraient bien supprimer ce dernier tour de force, en faisant descendre les premiers cavaliers afin que les autres prennent place. Le dernier arrivé frappe trois fois dans ses mains, pour signaler l'adresse de son parti ; dans ce cas, les cavaliers continuent de sauter sur les chevaux; il en est de même si les chevaux fondent, c'est-à-dire si ceux qui sont dessous succombent sous le poids. (Fondu est un terme de marine qui signifie enfoncé, abaissé.) Mais si au contraire le jeu manque par la faute des sauteurs qui se laissent tomber de côté, ou ne prennent pas position, ou ne peuvent se soutenir réciproquement, ils forment la cavalerie à leur tour.

Le Saut de mouton.

C'est encore une sorte de cheval fondu, mais moins dangereux, sauf que, comme dans le précédent, le sang tombe rapidement dans la tête. Voici comment se conduit ce jeu : plusieurs écoliers se placent en droite ligne, à quelque distance les uns des autres, en penchant la tête et les épaules; le dernier de tous saute par-dessus celui qui le précède, ensuite par-dessus le suivant, ainsi du reste jusqu'à ce qu'il se trouve le premier. Les autres se relèvent successivement, en font autant à leur tour; de cette manière, chaque cheval devient cavalier et franchit ses camarades ; par conséquent, les plus faibles joueurs sont placés à la tête, afin de n'avoir que peu de chevaux à franchir. A mesure que l'on a sauté, on reste debout, à moins que, par un cas d'exception, on veuille

se remettre cheval devant le premier. Le sauteur maladroit est tout de suite réduit à cette condition, à laquelle les joueurs très-animés se font souvent un plaisir de s'assujétir. Ce jeu est très-agréable à jouer et à voir jouer; quand les joueurs sont exercés et d'égale force, ils parcourent en peu de temps un grand espace.

JEUX DES FILLES.

Les Cages à poulets.

La *cage à poulets* est un exercice que les petites filles font très-fréquemment en jouant à d'autres jeux, en se promenant, ou dans d'autres temps de récréation; aussi cet exercice, arrangé en jeu, est un de ceux qui leur plaisent le plus. Voyons d'abord comment on s'y prend pour faire *la cage à poulets.*

Rien n'est plus simple: on pirouette à droite pendant quatre à cinq minutes avec beaucoup de rapidité. Ce mouvement de rotation fait gonfler la robe; alors on s'arrête subitement, on plie un peu les jambes en écartant les bras pour se maintenir en équilibre, et l'on reste immobile; la robe, qui demeure gonflée, ressemble effectivement à une cage à poulets; on n'attend pas que le repos lui ait rendu sa souplesse ordinaire; au bout de quelques instants, on se redresse, on pirouette à gauche, et l'on produit le même effet. Voilà l'exercice; voyons maintenant le jeu.

Les jeunes filles se partagent en deux groupes: l'un est celui des *poules*, l'autre celui des *cages à poulets*. Le premier est spectateur et juge des mouvements du second. Une des poules donne le signal en gloussant, ou en frappant trois fois des mains; aussitôt les jeunes filles se mettent à faire simultanément l'exercice que nous venons de décrire; toutes ensemble pirouettent à droite, s'arrêtent et pirouettent de nouveau à gauche. Les cages à poulets qui ne gonflent pas, ou qui se montrent après les autres, donnent des gages. Les *poules* en décident, puis deviennent à leur tour *cages*, tandis que le groupe des *cages* les juge.

La belle Marguerite.

Voici encore un jeu où la robe est d'une grande utilité. Une des joueuses, nommée *belle Marguerite*, se met à genoux; aussitôt ses compagnes (excepté une seule) lui relèvent sa robe au-dessus de la tête, et tiennent ce vêtement de place

en place, en formant un cercle autour ; cette robe semble alors une véritable cage à poulets renversée, et s'appelle *la tour*. Alors l'ennemi (c'est la petite fille que nous avons exceptée) s'avance vers ses compagnes, et leur demande, en chantant les paroles suivantes :

Où est la belle Marguerite,
Auger, Auger, Auger ?
Où est la belle Marguerite,
Auger, beau chevalier ?

Ce chevalier invisible, qui est censé être dans la tour, répond par la voix de la belle Marguerite et des joueuses qui tiennent sa jupe, et qu'on désigne sous le nom de *pierres* :

Elle est dedans sa tour,
Auger, etc.
Elle est dedans sa tour,
Auger, etc.

L'ennemi.

Pourrait-on y entrer ?
Auger, etc.

Les pierres.

Il faudrait l'emporter,
Auger, etc.

L'ennemi, en ôtant une des pierres qu'il prend par la main.

Une pierre suffirait-elle ?
Auger, etc.

Les pierres.

Une pierre ne suffit pas,
Auger, etc.

L'ennemi demande de la même manière, en ôtant successivement les pierres, si deux, trois, quatre, etc., pierres suffisent ; on lui répond toujours négativement en resserrant la jupe ou la tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule personne à la tenir ; alors cette pierre serre la jupe comme le fond d'un sac, la laisse retomber sur la tête de la belle Marguerite, et s'enfuit en courant ; tout le monde l'imite, car la prisonnière se dégage de sa robe, et court après les pierres et après l'ennemi pour attraper celle qui doit lui succéder.

La Tour.

Deux des joueuses se placent vis-à-vis l'une de l'autre,

comme si elles voulaient faire un *balancé* de contredanse, et se tiennent les mains : c'est la *tour*. Une autre est l'ennemi. Le reste de la jeune société se tient en groupe à l'écart; une jeune fille est à la tête de ce groupe, et se distingue par le titre de *duc de Bourbon*. Le capitaine s'avance d'un air menaçant vers la tour, à laquelle il adresse ces mots en chantant :

La tour, prends garde, la tour, prends garde,
Car nous t'abattrons.

La tour répond.

Nous n'avons garde, nous n'avons garde,
Nous nous défendrons.

Le capitaine.

J'irai me plaindre, j'irai me plaindre
Au duc de Bourbon.

La tour.

Va-t-en te plaindre, va-t-en te plaindre
Au duc de Bourbon.

Après avoir reçu cette réponse méprisante, le capitaine, fort courroucé, marche respectueusement vers le duc de Bourbon, et, mettant un genou à terre devant lui, il lui dit:

Mon duc, mon prince, mon duc, mon prince,
Je viens me rendre à vous.

Le duc de Bourbon.

Mon colonel, mon capitaine,
Que me demandez-vous?

Le capitaine.

Un de vos gardes, un de vos gardes,
Pour abattre la tour.

Le duc de Bourbon, prenant une de ses compagnes par la main et la présentant au capitaine :

Va-t-en, mon garde, va-t-en, mon garde,
Pour abattre la tour.

Le capitaine, avec le garde, retourne vers la tour, et le dialogue précédent se renouvelle; la demande d'un autre garde se réitère aussi, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le capitaine ait amené à sa suite tous les gardes du duc. Cependant, la tour répétant toujours qu'elle se défendra, le duc de Bourbon lui-même se joint à la troupe en disant :

Allons, mes gardes, allons, mes gardes,
Nous abattrons la tour.

A ce coup-là, on ne somme plus la tour de se rendre, mais le capitaine d'un côté et le duc de l'autre s'efforcent de l'abattre, c'est-à-dire de désunir les mains fortement serrées des deux joueuses qui forment la tour. Comme on a choisi exprès les membres les plus forts de l'assemblée, les gardes aident de leur mieux leurs chefs, qui ne peuvent venir à bout de la besogne, d'autant mieux qu'ils rient très-souvent aux éclats; mais heureusement les ris gagnent la tour, diminuent ses forces, et les gardes, qui se pendent après ses murs, achèvent de les démolir. Alors les deux parties de la tour courent sur leurs ennemis pour attraper ceux qui les remplaceront; toutefois, il est d'usage d'être *tour* les uns après les autres.

Ce jeu, comme on le voit, pourrait convenir aux garçons; mais ils ne l'affectionnent pas, peut-être parce que les petites filles s'en sont emparées de temps immémorial.

Le Lapin fait d'une tranche de poire.

Pour égayer notre goûter, prenons le quartier d'une longue poire dont nous aurons conservé la queue et les pépins. Pelons-le aux deux tiers, en laissant tomber la pelure de la partie supérieure non pelée. Donnons transversalement, en arrière du quartier, un coup de couteau, au point d'où tombe la pelure, ce qui produit, en tirant celle-ci par-dessous, une tête mobile. Plaçons à cette tête deux pépins en manière d'yeux, et la queue de la poire, partagée en deux en manière d'oreilles.

Nous pouvons aussi faire un rat avec la moitié ou plaque d'une amande. Le filet ligneux qui se trouve à l'écorce sert à préparer la queue.

L'Orange flamboyante.

Les enfants s'amusent encore à faire des flambeaux avec des écorces d'orange. Voici comment : on dépouille une orange avec soin, de manière à ne pas en déchirer l'écorce, et surtout on prend garde de ne la point percer à l'extrémité opposée de celle par où on l'a ouverte. On rabat circulairement cette écorce à moitié, ce qui fait un petit vase qui se tient fort bien debout; ou, si on le préfère, on la coupe circulairement à moitié. Ce vase reçoit ensuite un peu d'esprit-de-vin, auquel on met le feu, en y faisant toucher une allumette enflam-

mée. Que l'on pose ensuite ce petit vase sur un chandelier, on aura un flambeau.

Le Vin sur l'eau.

Faites un petit sortilège, mes jeunes amis; remplissez aux deux tiers un verre d'eau; mettez doucement sur cette eau une croûte de pain peu épaisse, et présentant environ le tiers de la largeur du verre; versez ensuite goutte à goutte du vin rouge ou blanc sur ce pain, vous verrez que l'eau et le vin demeureront séparés. Quand le vin marquera un doigt ou deux à peu près au-dessus de l'eau, enlevez légèrement la croûte de pain, et continuez à verser doucement; les deux liqueurs continueront à demeurer séparées.

L'Aimant de l'enfance.

Prenez un morceau d'ambre jaune, frottez-le bien; placez-le ensuite sur une table, à quelque distance de plusieurs brins de barbe de plumes, et vous verrez peu à peu ces brins s'approcher de l'ambre et se tenir après lui.

JEUX COMMUNS AUX GARÇONS ET AUX FILLES DE LA PREMIÈRE ADOLESCENCE.

Le Tourniquet.

Un enfant prend un jeton de bois ou d'ivoire, ou une dame, qu'il perce au milieu. Il fait ensuite passer par le trou une petite ficelle qui est doublée, en faisant comme un nœud autour de la dame ou du jeton, mais qui ne passe qu'entre un endroit de la circonférence et le trou. Cela fait, l'enfant prend les bouts de la ficelle entre ses deux mains, la tient un peu lâche, donne pendant quelque temps plusieurs tours à la dame, tire les deux extrémités de la ficelle, et la laisse se dérouler, mais non entièrement; il la lâche et la tend alternativement, de manière que, se roulant et se déroulant tour-à-tour en sens contraire, elle imprime comme un mouvement perpétuel à la dame, qui tourne avec la plus grande rapidité, tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, en faisant entendre un sifflement assez fort.

Le Sautoir.

Dans une cour, une large allée de parc ou de jardin, on creuse un fossé d'environ 1 mètre 30 (4 pieds) de large, sur 66 centimètres à 1 mètre (2 ou 3 pieds) de profondeur, et 6 mè-

tres 60 ou 8 mètres (20 ou 24 pieds) de longueur; on y met du sable ou du sablon : au milieu d'une des extrémités de cette fosse, il y a une pierre en talus. On s'éloigne jusqu'à un terme fixé; on court pour prendre son élan de dessus la pierre, et l'on saute plus ou moins loin. Comme le plus grand nombre des sauteurs ou sauteuses ne sautent qu'environ 2 mètres 60 ou 3 mètres 30 (8 ou 10 pieds), il s'y forme un trou qu'il faut combler de temps en temps en y jetant du sablon, et avec une bêche on remue le sablon qui s'était durci.

Quelquefois, au-delà de la pierre et sur le fossé même, deux enfants tiennent une corde sur laquelle les joueurs viennent sauter successivement. Celui qui dérange la corde avec le pied ne joue plus. Au premier tour, on la met à la hauteur du bouton du bas de la veste pour les garçons, et d'une hauteur relative pour les filles; à chaque tour, on l'élève d'un ou de plusieurs boutons : à mesure qu'on l'élève, le nombre de ceux qui peuvent sauter diminue. Quelquefois on élève la corde au niveau de la tête des enfants qui la tiennent, mais cette exagération ne convient à peine qu'aux garçons. Il est bien préférable de sauter par-dessus une corde qu'un bâton.

Autre jeu du Sautoir.

La troupe folâtre qui s'exerce à ce jeu met d'abord deux ou trois chapeaux, ou corbeilles (suivant le sexe des joueurs), l'un sur l'autre; ensuite les enfants, placés à la file, sautent chacun à leur tour par-dessus. Au second tour, on ajoute un quatrième chapeau ou une quatrième corbeille, puis un cinquième, etc. Celui qui fait tomber un chapeau cesse de jouer. On convient quelquefois que l'on sautera à pieds joints; mais l'usage le plus ordinaire est de sauter les pieds écartés.

L'Assaut de la butte, ou le Roi détrôné.

Ce jeu, ainsi que ceux de la *corde*, du *cerceau*, et plusieurs autres, que maintenant les enfants des deux sexes jouent également, était autrefois le partage exclusif des garçons; mais à présent que l'on a pris la sage habitude de donner de l'exercice aux filles, je puis aussi le leur indiquer. En effet, excepté les jeux qui nécessitent des efforts violents, des postures ridicules, contraires à la modestie et à la faiblesse de leur sexe, les jeunes personnes doivent adopter tous les autres divertissements susceptibles de rendre leurs membres plus agiles et plus vigoureux. Une gymnastique modérée doit faire partie de l'éducation des femmes.

Le *roi détrôné* est un jeu très-simple et très-amusant. En se promenant dans la campagne, des enfants trouvent une butte : l'un d'eux s'en empare, et ses compagnons cherchent à l'en déloger. Il se défend de son mieux ; mais comme on l'attaque de tous côtés, il est bientôt obligé de céder sa place à un second; le second est bientôt remplacé par un troisième, et celui-ci, comme les joueurs précédents, comme le reste de la troupe, est contraint aussi de laisser la butte à un plus fort.

La Lutte à main ouverte.

Voici le pendant du jeu que nous venons de décrire : deux enfants se placent de profil en face l'un de l'autre, sur un banc étroit, une poutre, ou une barrière; la poutre et le banc sont ce qui convient le mieux aux petites demoiselles. Les lutteurs tiennent le bras tendu et la main ouverte; l'un cherche, en frappant l'autre du dos ou du plat de la main, à lui faire perdre l'équilibre, et à le forcer à sauter. Celui qui cède donne un gage, et laisse sa place à un autre joueur; mais l'on retranche ordinairement la première punition. Afin que les tapes que les lutteurs se donnent mutuellement n'en rejettent pas un en arrière, et ne le fassent ainsi tomber d'une manière dangereuse, il est expressément défendu de frapper devant soi, même à main ouverte; les coups doivent être administrés de gauche ou de droite : celui qui se permettrait de frapper en face, ou à poing fermé, ou de se servir des pieds pour faire des crocs-en-jambe, serait immédiatement condamné à descendre de la barrière. Les autres enfants qui sont spectateurs et juges, en attendant mieux, ne manquent pas de faire justice du lutteur déloyal.

Le Cerceau roulant.

Le cerceau fut d'abord un simple cercle de bois enlevé à un vieux tonneau, puis bientôt ce fut un cercle de bois préparé, peint de diverses couleurs ; ce cerceau fut ensuite garni de petites clochettes auxquelles le mouvement du cerceau fait produire un véritable carillon; de légères baguettes traversèrent diagonalement le cerceau en se croisant l'une sur l'autre, ou les unes sur les autres ; enfin les cerceaux se composèrent de trois ou quatre rangs de cercles cloués les uns dessus les autres : ceux-ci sont les plus solides, et on peut leur faire parcourir une distance très-considérable sans qu'ils éprouvent la moindre déviation.

La manière de jouer au cerceau a subi autant de modifications : d'abord un enfant qui trouve un cercle de futaille se contente de le pousser devant lui en le faisant tourner à coups de bâton ; cet enfant a-t-il des camarades, chacun prend un cerceau ; l'on part ensemble, et l'on joûte à qui arrivera plus tôt à un but déterminé, ou à qui fera plus longtemps vivre le cerceau, c'est-à-dire le maintiendra sans le laisser tomber. Quand la troupe joyeuse n'a qu'un seul cerceau, on préfère s'exercer de cette façon : on joue *au coup faillant*, c'est-à-dire que le possesseur du cerceau le fait courir jusqu'à ce que, par maladresse, il le laisse tomber ; un des joueurs lui succède, et ainsi de suite.

Mais le plus joli jeu de cette espèce est *la petite guerre des cerceaux*. Un pensionnat nombreux se partage en deux troupes ; chacun est armé d'un cerceau et du court bâton qui doit le faire mouvoir. Les deux troupes se placent vis-à-vis l'une de l'autre, et chacune d'elles laisse entre chaque joueur un espace assez grand pour qu'une personne puisse y passer commodément ; ces dispositions prises, chaque joueur fait partir son cerceau, et tâche de le pousser dans l'espace laissé entre deux joueurs, sans heurter le cerceau de l'un et de l'autre. Quand tous les joueurs sont d'égale force, et que leurs cerceaux se croisent tous ensemble, c'est le plus joli coup-d'œil que l'on puisse imaginer : lorsque tous les cerceaux et leurs conducteurs ont ainsi changé de place, les derniers font volte-face, et recommencent à se croiser.

Le Cerceau sautant.

On fait plus communément rouler que sauter le cerceau ; mais ce n'est point une raison pour passer ce dernier jeu sous silence, car de ces deux méthodes combinées, il provient de très-agréables variations. Si l'on veut simplement faire sauter le cerceau, on le prend en-dessous, on l'agite pendant quelques moments, puis on le lance perpendiculairement en l'air, où il bondit assez longtemps ; puis on tâche de l'empêcher de tomber, en le rattrapant avec la main. On peut ensuite joûter, lorsqu'on est plusieurs, à qui fera sauter le cerceau plus haut, le fera maintenir plus longtemps en l'air, ou le rattrapera le plus souvent. On peut aussi lancer un cerceau contre un autre, après leur avoir mis des marques pour les distinguer ; enfin (et c'est là le meilleur parti à tirer du cerceau sautant), quand un cerceau tourne avec la plus grande rapidité, le joueur le soulève, le fait sauter très-vite, le rattrape plusieurs

fois ainsi qu'on en est convenu, le laisse retomber, et avant que le cerceau, bondissant à terre, ait eu le temps de s'étendre, il lui imprime de nouveau un rapide mouvement de rotation.

La Corde.

Voici le jeu le plus à la mode, et qui mérite cet honneur, par la gracieuse rapidité de ses pas, et par l'adresse et l'agilité qu'il développe chez les joueurs; toutefois, c'est un exercice violent, qui peut fatiguer la poitrine, et les parents devront avoir soin que leurs enfants en usent avec modération.

On joue à la corde seul, et alors c'est la *petite corde*. On peut y exécuter plusieurs sortes de pas : 1° le *pas de marche*, qui consiste à marcher à la manière ordinaire, sur la corde que l'on tient par ses extrémités, que l'on élève en demi-cercle au-dessus de sa tête, et dont on effleure ensuite la terre : on peut ainsi parcourir un espace considérable sans fatigue ni interruption ; 2° les *petits pas*, qui ressemblent assez aux antiques *pas de si-sol* des contredanses, et qui, comme eux, veulent que l'on jette et croise alternativement les pieds ; 3° viennent les *croix de chevaliers :* ce pas, fort élégant, s'obtient en croisant les deux bras sur la poitrine, dans l'instant où la corde passe sous les pieds, à les développer, et à les refermer avec vitesse : la corde alors prend un mouvement oscillatoire qui la fait croiser tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, et le spectateur lui voit prendre une forme tantôt circulaire, tantôt approchant de la croix de Malte. La manière la plus agréable de jouer à la corde est de faire une partie, et de joûter à qui fera le plus grand nombre de doubles ou triples tours, ou de croix de chevaliers doubles tours.

Les *doubles tours* consistent à faire passer deux fois la corde sous les pieds pendant un seul saut : un joueur habile peut en faire un ou deux cents de suite sans manquer ni se reposer. Les *triples tours* sont incomparablement plus difficiles, et l'on ne peut guère aller au-delà d'une douzaine de suite. Les *croix de chevaliers doubles tours* demandent une grande souplesse dans les reins, et beaucoup de vigueur dans les poignets; on fait successivement un double tour, et une croix de chevalier double aussi.

Après la corde à un seul joueur, vient la corde à trois : deux enfants, éloignés d'une vingtaine de pas, tiennent une corde un peu lâche qu'ils font tourner en effleurant la terre. Un troisième, placé au milieu, un peu en arrière de la corde, doit passer entre eux en sautant, sans toucher la corde vacil-

lante; il peut faire tous les pas que nous venons d'indiquer, à l'exception des croix de chevaliers, pour lesquelles il faut que le sauteur tienne une corde. Comme c'est une grande difficulté que de sauter sur la corde que tiennent deux personnes, avec celle que l'on tient soi-même, sans toucher ou arrêter la première avec la seconde ou les pieds, il n'y a que les joueurs très-habitués qui puissent y réussir. Que l'on ait ou non une corde, dès que l'on manque, on prend la place d'un des teneurs, qui vous succède, à moins que l'on ne soit convenu de la céder à quelques-uns des camarades qui attendent à la file le moment de sauter à leur tour. Ceux qui ont déjà sauté remplacent alors ceux qui tiennent.

Nous allons maintenant voir ce que c'est que la *grande corde*. Son nom vient de ce qu'en effet elle est très-étendue, et qu'on y admet un nombre indéfini de joueurs. Quand ils sont habiles, trois ou quatre peuvent sauter en même temps au centre de la corde; mais le moindre faux pas fait manquer le jeu : on proportionne la rapidité de la corde à l'adresse des sauteurs. Les écoliers appellent *donner du vinaigre*, l'action de faire tourner la corde avec beaucoup de vivacité.

Pour bien jouer à la corde, il faut un parquet bien juste, ou un terrain bien uni. On s'exerce ordinairement en plein air; dans ce cas, on doit choisir un emplacement de terrain battu, dégagé de poussière; car, au bout de quelques moments, le mouvement rapide de la corde aurait élevé un épais nuage. Il est bien important, surtout, qu'il ne s'y rencontre pas de cailloux, car la corde pourrait les lancer au loin, et occasioner de graves accidents. Comme la dureté de la corde fatigue la main, et y formerait à la longue de douloureux durillons, les deux extrémités sont garnies d'une poignée arrondie en bois lisse; les cordes élégantes sont en gros cordons tors de couleur, assez semblables à de forts cordons de sonnette.

Les Osselets.

Ce jeu, qui remonte à la plus haute antiquité, a les qualités qui doivent le faire préférer à toute espèce d'amusement : il est simple dans son objet, d'une facile exécution, et présente un attrait varié. Les petits os qui se trouvent dans la jambe des quadrupèdes, à son articulation avec la cuisse, se nomment osselets, mais ne servent pas indistinctement à ce jeu. Ceux qui proviennent des moutons, et qui se trouvent d'ordinaire au haut du manche des gigots, sont les seuls convenables; les osselets des grands animaux, comme le cheval et le bœuf,

seraient trop gros. Les marchands vendent des osselets en ivoire sculpté, en ébène, et autres matières qui imitent les osselets naturels; mais ce luxe est complètement inutile, puisqu'on joue tout aussi bien avec les uns qu'avec les autres : que l'on ait des osselets bien lavés, bien propres, cela suffit. Les osselets se jouent entre deux ou trois personnes; le nombre de ces petits instruments doit être de quatre au moins, et de six ou huit au plus. La partie consiste à exécuter avec les osselets une suite de tours d'adresse, dont nous allons donner l'énumération.

Nous observerons d'abord que l'osselet a quatre faces, deux larges, dont la première est convexe et arrondie, et qu'on appelle *dos* : l'autre est creusée et s'appelle *creux*; les deux faces plus étroites se nomment *plats*.

On commence par prendre dans la main droite les osselets avec lesquels on est convenu de jouer, on les jette en l'air, et l'adresse consiste à en retenir sur le dos de la main le plus qu'il est possible; on prend ensuite dans la main gauche les osselets ainsi retenus, à l'exception d'un, que l'on jette avec la main droite, pendant qu'on ramasse ceux qui restent sur la table à jouer, ou sur la petite enceinte que l'on a formée en s'asseyant à terre, et, par parenthèse, c'est une mauvaise méthode que de jouer de cette dernière façon, car on se salit de poussière, et l'on se tient désagréablement courbé. On ramasse les osselets un à un, ou tous ensemble, à volonté.

Cette opération achevée, on passe à ses dos. Pendant qu'un osselet est jeté en l'air, on répand les autres sur la table; on lance ensuite ce même osselet, et l'on retourne un à un sur le dos tous ceux qui présentent une autre face. Si l'on a touché un osselet sans le mettre dans la situation requise, le coup est manqué; votre adversaire prend les osselets à son jeu, et vous êtes tenu, quand le jeu vous revient, de recommencer la partie tout entière : le coup est également manqué, si l'osselet qu'on jette en l'air retombe à terre, ou sur la table, sans qu'on le retienne. Ainsi que nous l'avons expliqué pour les *dos*, on joue ensuite les *creux* et les *plats*.

Cela terminé, on passe au *puits*. Le joueur place sur la table la main gauche, dont l'index et le doigt majeur se touchent par le bout, et laissent entre eux, par le milieu, un espace vide; il jette en l'air, avec sa main droite, un osselet, répand les autres sur la table, jette ensuite de nouveau le même osselet, et pendant qu'il est en l'air, le joueur doit faire entrer un des autres dans le *puits*, c'est-à-dire entre les doigts index et majeur de la main gauche : quand tous les

osselets (excepté celui qui reste dans le puits) sont passés, il éloigne sa main gauche, et jetant l'osselet du puits à une plus grande hauteur, il ramasse tous les osselets ensemble.

La *passe* ressemble beaucoup au puits. On met sur la table le pouce et l'index de la main gauche, on les fait toucher par le bout, en les écartant du reste autant qu'il est possible : on y fait passer ensuite les osselets un à un. La finesse du jeu consiste à les écarter les uns des autres le moins qu'on peut, afin de les relever plus aisément d'un seul coup.

Après ces tours d'adresse préliminaires, viennent les plus difficiles : ce sont les *râfles* et la *fricassée*. Pour les râfles, les osselets sont placés sur le côté, et présentent le plat ; la râfle d'un n'est pas difficile, puisqu'il s'agit de relever simplement un seul osselet dans cette position, pendant qu'on en a jeté un autre en l'air. Les autres râfles sont un peu moins faciles : pour la râfle de deux, on dispose deux osselets en face l'un de l'autre, à environ 27 ou 54 millimètres (1 ou 2 pouces) de distance, à la volonté du joueur : il faut les relever l'un après l'autre pendant que l'osselet est en l'air. La même chose s'observe pour les râfles de trois, de quatre, de cinq, etc. ; ainsi, l'on voit que les difficultés augmentent suivant le nombre des osselets : aussi les joueurs les déterminent-ils selon leur force, ou d'après la longueur de leur main.

La fricassée exige, pour le moins, autant d'adresse que la râfle : on jette d'abord un seul osselet en l'air, et l'on ramasse tous les autres d'un seul coup, et sans râfle; ensuite on en jette deux, et l'on relève également les osselets qui restent : viennent après cela les fricassées de trois, quatre, cinq, six, etc. Quoique le nombre des osselets à relever diminue à chaque coup, la difficulté devient plus grande, parce qu'au lieu d'un seul osselet en l'air, on en a trois, quatre ou cinq, et qu'ils s'écarteraient trop si on les jetait à une hauteur considérable.

La Riquelette.

On désigne aussi ce jeu sous les noms de *Bombiche*, *Galoche* et le *Bouchon*. C'est une espèce de *petit palet* dont nous parlerons bientôt; la principale différence est que, dans la riquelette, le but est un bouchon de liège, ou toute autre chose semblable, sur lequel on place des pièces de monnaie. Il faut avoir assez d'adresse pour renverser le but, et se placer entre ce but et la monnaie éparpillée : on doit encore tâcher de se placer bien près de la riquelette, pour profiter de sa

chute, car, dans ce cas, chaque joueur gagne l'argent qui est plus près de lui. On recommence ainsi jusqu'à ce que tout l'argent soit gagné, ou bien chacun fait une nouvelle mise, que l'on joint à ce qui reste. J'engage fort mes petits lecteurs à ne pas prendre ce qu'ils pourront gagner, mais à en faire une masse pour acheter des objets nécessaires à leurs jeux, comme raquettes, volants, balles, battoirs, hommes de plomb, etc.; bien entendu que ces objets seront mis en commun; ils pourront aussi, s'ils le préfèrent, employer cet argent à payer un régal à tous les intéressés, afin d'éloigner de leurs jeunes cœurs la corruption de l'égoïsme et de la soif du gain.

Le petit Palet.

Ce jeu est, ainsi que les *osselets*, d'une haute antiquité et d'une exécution facile. On s'y exerce dans les jardins, ou dans tout autre terrain uni; il peut récréer un assez grand nombre de personnes à la fois, exige peu d'apprêts et exerce sans fatiguer : aussi est-il adopté par tous les âges. On y joue avec des palets de fer ou de cuivre, des écus ou de petites pièces rondes et plates, comme des médailles ou des jetons. Un des joueurs jette le but, qu'on nomme *cochonnet*, et ensuite, le plus près qu'il peut, un des deux palets qu'il tient dans ses mains; les autres joueurs jettent les leurs successivement : celui qui s'est placé le plus près du but gagne un point, et deux si son palet couvre le but, le touche, ou si ses deux palets en sont voisins. Le premier qui atteint le nombre de points fixé pour la partie, la gagne. Le jeu du Tonneau n'est qu'un jeu de palet dont les chances sont plus nombreuses.

La Fossette aux noyaux.

On ramasse une grande quantité de noyaux de cerises ou de prunes; ceux de pêches et d'abricots sont trop gros et nuisent à l'agrément du jeu : on lave bien ces noyaux et on les met sécher; quand ils sont bien préparés, on fait un trou en terre, profond de 27 millimètres (1 pouce) et large de 54 millimètres (2 pouces), le plus souvent dans l'angle formé par deux murs.

Deux joueurs mettent ensuite en commun un nombre égal de noyaux, qui n'excède jamais celui que la paume de la main peut contenir. On tire au doigt mouillé; celui que le sort favorise a le droit de jeter le premier les noyaux dans la fossette. S'il les y fait tous entrer sans qu'il en ressorte un, il a gagné; s'il n'en fait entrer qu'une partie, et que cette partie

soit *paire*, il a gagné ce qui est entré dans la fossette, et a le droit d'y glisser les autres un à un, en les *calant* du pouce; s'il manque, son adversaire joue à son tour. L'action de jeter les noyaux en masse se nomme *poquer*, en terme d'écolier. Si donc, en *poquant* les noyaux dans la fossette, le joueur n'y introduit qu'un nombre impair, son adversaire ramasse les noyaux, et joue les autres en les calant du pouce. On joue aussi à ce jeu avec des billes.

La Marelle.

On commence à tracer par terre la figure de la marelle avec le bout d'une baguette ou d'un bâton, qui en marque les contours sur le sable ou la poussière fine : s'il fait bien sec, il vaut mieux balayer la place, et tracer la marelle avec du charbon ou de la craie. Cette figure ressemble assez à une porte non montée et ceintrée par le haut; on la partage transversalement de cinq cases, éloignées environ l'une de l'autre d'un intervalle de 9 à 11 millimètres (4 à 5 lignes), et on les numérote en mettant le numéro 1 à la case la plus voisine de l'extrémité carrée de la marelle *a*. Parvenu au nombre cinq, on cesse de tracer les raies transversalement, et l'on en croise deux en sautoir, ou en triangle *b*. Au-dessous de la diagonale de droite on met un grand *A*. On tire ensuite transversalement une raie au-dessus du sautoir *c*. On en tire dans le même sens une autre, une fois plus éloignée que celle des cases du bas; puis, du milieu de cette raie, on en fait partir une petite qui coupe verticalement la case, et va rejoindre la raie qui se trouve au-dessous *d*. A gauche de cette ligne verticale on figure neuf ronds placés en ligne longitudinale de trois par trois, et qui représentent de petites pièces de monnaie *e*. A droite, et de l'autre côté de la raie verticale, on dessine une clef *f*. Au-dessus est la dernière case demi-circulaire, appelée le *paradis* : la case numérotée 5 se nomme le *reposoir*. Nous avons vu qu'on désigne par un grand *A* la case de droite du triangle : la case opposée recevra un *B*, la case transversale inférieure un *C*, celle supérieure un *D*.

Ces explications données, voyons comment on joue à la marelle. On est ordinairement deux joueurs : l'un d'eux jette un palet dans la première case, y saute à cloche-pied, et du pied sur lequel il se tient, pousse le palet hors de la case, droit devant lui, sans marcher sur les raies, et en agissant de telle sorte que son palet n'y touche pas; car toutes ces cir-

constances le forceraient à laisser jouer son camarade. Il jette ensuite le palet dans la seconde case, et le fait sortir de la même manière, en repassant par la première : il peut même le chasser d'un seul coup, pourvu qu'il traverse les deux cases sans jamais passer par-dessus les raies latérales. De là il passe à la troisième, ensuite à la quatrième, à la cinquième case ou *reposoir*. Le joueur a le droit de se remettre sur ses deux pieds et de jeter son palet avec la main par-dessus toutes les autres cases que forme le triangle ou sautoir. Après l'avoir jeté dans la case *A*, il peut d'un seul coup de pied le faire passer par-dessus toutes les autres cases, ou l'envoyer dans le *reposoir :* là, il lui est permis de se reposer encore avant de faire sortir le palet de la marelle. Quant aux cases *B*, *C*, *D*, il doit le faire passer dans la case précédente, et ne pourra le jeter d'un seul coup de pied que dans le triangle case *A*, ou dans le *reposoir :* il a de plus, pour se rendre à la case *D*, le droit de se reposer en mettant un pied dans le triangle case *C;* il jette ensuite son palet dans la case de la clef, et fait comme auparavant : il procède de même pour la case des ronds. Enfin, parvenu dans le *paradis* ou la dernière case demi-circulaire, le joueur a le loisir de se reposer et le droit ou de faire sortir le palet de la marelle comme avant, ou de le chasser du demi-cercle en trois coups de talon, ou bien encore d'un seul coup de pied par-dessus toutes les cases de la marelle, pourvu que, le coup de pied donné, il se trouve à cloche-pied, et parcoure ainsi toutes les autres cases. Ces diverses opérations se font bien plus vite qu'elles ne se décrivent. C'est avoir gagné que de finir la marelle plus tôt que les autres.

La Meunière.

Voici un genre de jeu bien différent du précédent, il ouvre la série des jeux que l'on pourrait appeler jeux-danses : les petites filles les affectionnent particulièrement.

Deux enfants se placent en face l'un de l'autre et se tiennent fortement la main ; un ou plusieurs couples se mettent de la même manière à quelque distance, et le reste de la jeune société se range à l'écart pour les examiner et pour leur succéder bientôt : alors chaque couple se met à sauter en chantant sur l'air de la Meunière :

La meunière est bien malade,
Son moulin ne *vire* pas.

Après ces deux vers, on se tient les mains le plus fortement que l'on peut ; on rapproche les pieds de telle sorte que leur

pointe se touche; on étend les bras, on se jette en arrière, et, dans cette position, on tourne avec la plus grande rapidité, en commençant à dire :

Vire, vire, vire, vire, vire, vire,
Vire-là.

Mais l'on n'a pas le loisir de le prononcer, et les spectateurs le répètent jusqu'à ce que la fatigue ait contraint de cesser; on reprend, après vire-là, « la meunière du moulin bas. » Je ne saurais trop recommander aux enfants qui jouent ce jeu, de s'arrêter dès qu'ils se sentent un peu faiblir; car si leurs mains venaient malheureusement à se lâcher dans la force du mouvement, ils pourraient être jetés au loin, et se tuer sur la place : il faut donc bien prendre garde à ne pas laisser jouer des enfants peu forts, peu exercés à tourner, et se défier d'un sot amour-propre qui engage à surmonter la fatigue pour tourner plus longtemps que les autres. Quand les joueurs sont habitués, de force égale, qu'il y a plusieurs couples qui vont simultanément, ce jeu produit un très-joli coup-d'œil. Le mouvement précipité de rotation que les joueurs se donnent, agite fortement l'air et fait que leurs habits, lancés en arrière, produisent un certain ronflement.

Olivé Beauvé.

Une troupe d'enfants tire au sort à qui sera *Olivé Beauvé* et *la voisine*. Ces deux personnages élus, tous les autres sont les filles d'Olivé Beauvé. Celle-ci se place sur une ligne droite, en tenant deux de ses filles par la main : ces dernières donnent aussi la main à leurs sœurs, leurs sœurs à d'autres, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde forme une longue chaîne sur la même ligne. La voisine se tient en face au bout de la chambre, si l'on joue dans un appartement, ou à une assez grande distance, si l'on joue en plein air : elle s'avance directement vers Olivé Beauvé, en dansant, et lui adresse les paroles suivantes :

Que tu as de jolies filles!
Olivé Beauvé;
Que tu as de jolies filles!
Sur le pont-chevalier.

Olivé Beauvé, qui, apparemment, ne se pique pas de politesse, lui répond :

Elles sont plus jolies que les tiennes,
Olivé Beauvé;

que les tiennes,

oisine.

lonner une,

onner une,

Beauvé.

attrapes,

ttrapes

t à ce défi, la voisine s'élance
d'Olivé Beauvé; mais, comme
eux qui forment les extrémités
urs qui sont auprès d'elle s'a-
que les deux bouts de la chaîne
ant : la voisine se précipite de
nent par-devant. Cependant,
des personnages, et l'emmène

u'à ce que la voisine ait acca-
dont elle prend le nom et la
son tour, succède à la voisine, dont elle fait
and elle a recouvré ses filles, on élit parmi
velle Olivé Beauvé et une nouvelle voisine.

Feuilles de chêne à dentelle.

eux qui exigent de l'adresse et
sont ceux de tous qui captivent le
s et les amusent davantage. J'ai vu,
jeunes filles, la plupart très-turbu-
n que je vais décrire faire oublier les
les autres jeux d'action que l'on af-
Pendant plus d'un mois, il ne
e chêne à dentelle : voyons si
faveur de mes jeunes lecteurs.
dessin, il faut choisir les feuilles
plus saines, c'est-à-dire que les
les met ensuite tremper dans

pointe se touche; on étend les [illegible]
dans cette position, on tourn[illegible]
en commençant à dire :

Vire, vire, vire, [illegible]
Vire-là.

Mais l'on n'a pas le loisir de l[illegible]
le répètent jusqu'à ce que la f[illegible]
on reprend, après vire-là, « [illegible]
Je ne saurais trop recomman[illegible]
jeu, de s'arrêter dès qu'ils se [illegible]
leurs mains venaient malheu[illegible]
force du mouvement, ils po[illegible]
tuer sur la place : il faut don[illegible]
laisser jouer des enfants peu f[illegible]
se défier d'un sot amour-prop[illegible]
fatigue pour tourner plus long[illegible]
joueurs sont habitués, de forc[illegible]
ples qui vont simultanément, [illegible]
d'œil. Le mouvement précipit[illegible]
donnent, agite fortement l'air [illegible]
en arrière, produisent un cer[illegible]

Olivé [illegible].

Une troupe d'enfants tire a[illegible]
et *la voisine*. Ces deux personn[illegible]
les fill[illegible] d'Olivé Beauvé. Celle [illegible]
en tenant deux de ses filles pa[illegible]
nent aussi la main à leurs sœ[illegible]
ainsi de suite, jusqu'à ce que t[illegible]
chaîne sur la même ligne. La [illegible]
de la chambre, si l'on joue d[illegible]
assez grande distance, si l'on [illegible]
directement vers Olivé Beauvé [illegible]
paroles suivantes :

Que tu as de jolies fi[illegible]
Olivé Beauvé;
Que tu as de jolies fi[illegible]
Sur le pont-che[illegible]

Olivé Beauvé, qui, apparemm[illegible]
tesse, lui répond :

Elles sont plus jolies q[illegible]
Olivé Beauvé;

Elles sont plus jolies que les tiennes,
Sur le, etc.

La Voisine.

Veux-tu bien m'en donner une,
Olivé Beauvé?
Veux-tu bien m'en donner une,
Sur le, etc.

Olivé Beauvé.

Je la donne, si tu l'attrapes,
Olivé Beauvé,
Je la donne, si tu l'attrapes
Sur le, etc.

A cette promesse, ou plutôt à ce défi, la voisine s'élance pour saisir une des demoiselles d'Olivé Beauvé; mais, comme elle n'a de prise que sur les deux qui forment les extrémités de la chaîne, Olivé et les joueurs qui sont auprès d'elle s'avancent vers la voisine, tandis que les deux bouts de la chaîne tournent par derrière en courant : la voisine se précipite de ce côté, et les deux bouts reviennent par-devant. Cependant, elle ne tarde pas de saisir un des personnages, et l'emmène avec elle.

Le jeu continue ensuite jusqu'à ce que la voisine ait accaparé tous les enfants d'Olivé, dont elle prend le nom et la place. Celle-ci, à son tour, succède à la voisine, dont elle fait les fonctions; quand elle a recouvré ses filles, on élit parmi celles-ci une nouvelle Olivé Beauvé et une nouvelle voisine.

Les Feuilles de chêne à dentelle.

Il est à remarquer que les jeux qui exigent de l'adresse et une certaine application sont ceux de tous qui captivent le plus longtemps les enfants et les amusent davantage. J'ai vu, dans un pensionnat de jeunes filles, la plupart très-turbulentes, le tranquille jeu que je vais décrire faire oublier les rondes, *cache-cache*, et les autres jeux d'action que l'on affectionnait particulièrement. Pendant plus d'un mois, il ne fut question que des *feuilles de chêne à dentelle* : voyons si elles obtiendront la même faveur de mes jeunes lecteurs.

Pour réussir à ce genre de dessin, il faut choisir les feuilles de chêne les plus larges et les plus saines, c'est-à-dire que les insectes n'ont point piquées : on les met ensuite tremper dans

de l'eau pure pendant vingt-quatre heures. De ce temps-là on prépare, sur le parchemin, les objets que doivent représenter les feuilles ; pour cela, on dessine sur le parchemin des oiseaux, des fleurs, des devises et emblêmes de tout genre, enfin tel dessin que l'on souhaite, puis on découpe délicatement tous les contours tracés par le crayon. Les découpures achevées, on sort les feuilles de l'eau, où elles se sont suffisamment attendries, on les essuie, puis on applique dessus, à l'endroit convenable, les découpures, sur lesquelles on a passé un peu de colle de farine, de blanc d'œuf, ou d'empois : on laisse sécher, puis on prend une brosse dure et on en frappe la feuille. Toute la partie colorante contenue dans le tissu de la feuille, et déjà détachée par l'eau, est enlevée par la brosse, de telle sorte que la feuille ne présente plus qu'un réseau clair et fin assez semblable à de la dentelle. Le parchemin collé préservant la partie qu'il recouvre de l'action de la brosse, la feuille demeure épaisse en cet endroit ; et, lorsqu'ensuite on décolle les découpures, on a les dessins choisis comme brodés sur un fond à jours.

La petite Lithographie.

Les jeux d'action exceptés, les jeux les plus agréables sont ceux qui offrent plus ou moins l'imitation des arts : *la petite lithographie* va encore en donner la preuve à mes jeunes lecteurs : voici comment ils s'y prendront pour réussir.

Ayez une branche de feuillage quelconque ; prenez deux ou trois pincées de noir d'ivoire, que vous délaierez dans une cuillerée à café d'huile d'olives fine : trempez ensuite un petit pinceau dans cette composition, et promenez-le légèrement sur les tiges et la surface des feuilles de votre branche : posez, après cela, cette branche entre deux feuilles de papier blanc, et pressez-la dans un livre un peu lourd, après l'avoir introduite entre deux feuillets. Au bout de quelques moments, ouvrez le livre et les feuilles de papier blanc, soulevez la branche, et vous verrez sur l'une des feuilles de papier la branche exactement calquée : les nervures, les petites dentelures imperceptibles du feuillage seront parfaitement conservées. Si quelque partie avait manqué, vous y remédieriez en suivant avec le pinceau à l'endroit où le trait n'est pas marqué.

Pour rendre ce jeu plus agréable, plusieurs enfants peuvent s'exercer ensemble à lithographier ainsi divers feuillages, et joûter à qui fera mieux et plus tôt.

Le Zéphyr.

Venez vite, mes jeunes lecteurs, apprendre à faire le *zéphyr;* rien n'est plus facile : en sautant, ou en se faisant soulever un instant par un de ses compagnons, on attrape une des branches inférieures d'un gros arbre, on la prend à deux mains, puis on se laisse aller après : on se balance ainsi seul et longtemps sans fatigue : si un autre arbre ou un arbuste est planté tout auprès, on peut renouveler la charmante gravure de *Zéphyr se balançant.*

Les Traîneaux de feuillage et de genêt.

Les amusements du genre de la *petite lithographie* ne sont pas bien fréquents chez la première adolescence, car les enfants ont besoin d'exercice et de mouvement ; revenons donc aux divertissements qui leur procurent l'occasion de se trémousser, de se fatiguer même, tout en leur recommandant de varier tour-à-tour les jeux tranquilles et les jeux bruyants.

Je me souviens qu'à la campagne, à l'automne, je m'amusais beaucoup avec mes amies à faire des traîneaux de feuillage. Nous attachions aux extrémités d'un court et gros bâton, ou d'une planche étroite et courte, deux longues cordes, et nous traînions, dans les bois ou les allées, ce *traîneau :* bientôt il avait ramassé un énorme tas de feuilles sèches ; une de nous s'asseyait dessus, et nous nous voiturions ainsi les unes après les autres.

Une autre sorte de traîneaux nous divertissait encore davantage. Nous prenions de grosses souches de genêt commun propres à faire une espèce de coussin plat ; nous ajoutions sur ce coussin naturel un tas de feuilles sèches, de paille ou de foin ; nous attachions une ou deux fortes cordes au milieu de la souche, après la racine du genêt, et nous nous attelions deux ou trois pour traîner une de nous assise sur le traîneau. Nous avons fait quelquefois de cette manière près d'une demi-lieue ; c'était surtout aux descentes des coteaux que nous nous amusions bien, car alors le traîneau allait d'un train rapide. Ce dernier genre de traîneau est beaucoup plus solide et plus agréable que l'autre. Je ne conseille pas aux enfants de tenter l'essai des traîneaux sur la glace, à moins que la personne qui se trouve dedans le traîneau ne le dirige seule en le poussant par derrière avec les mains : autrement il pourrait y avoir du danger, car ceux qui la voitureraient tomberaient facilement sur elle.

Les Glissades.

Le petit avis que je viens de donner à mes lecteurs me conduit naturellement aux jeux d'hiver, et premièrement aux glissades. Ils savent tous comment se pratique ce jeu, qui consiste à glisser sur un ruisseau, sur un bassin ou sur la rivière, lorsque les eaux en sont solidement gelées : ils savent aussi que l'endroit où l'on a glissé d'abord est plus convenable et prend le nom de *glissoire*. Ne parlons donc que des perfectionnements du jeu : dans quelques cantons, les enfants s'attachent des grelots aux jambes et aux bras, et produisent en glissant une sorte de carillon ; d'autres fois ils glissent en chantant et soumettant autant que possible leurs mouvements à la cadence ; celui qui manque la mesure cède la place à un de ses camarades. Il est encore d'usage de s'attacher les uns aux autres par un bras ou par la ceinture avec une corde ou un ruban, ou de s'entrelacer en se tenant à bras-le-corps, et de glisser ainsi quatre, six ou huit ensemble ; rien n'est plus joli quand on est bien d'accord ; mais il est important que l'on soit d'égale force, car la chute d'un joueur entraîne celle de tous les autres, et en augmente le danger.

Les Boules et Hommes de neige.

Il ne nous reste plus qu'à parler des boules de neige que les enfants s'amusent à se lancer : je ne saurais trop leur recommander de ne point y mettre de pierres, de boules de bois et autres corps durs qui peuvent blesser. Le plus joli usage des boules de neige est de les rouler au soleil sur une glissoire, et de joûter à qui roulera sa boule plus longtemps. Au bout de quelque temps, le mouvement et le soleil dissolvent la neige, et la boule, qui se liquéfie peu à peu, reste en chemin ; c'est ce malheur, qui fait beaucoup rire, qu'il s'agit d'éloigner le plus qu'on peut.

Quant aux hommes de neige, on plante en terre un gros bâton, un manche à balai ; on y attache en croix un autre bâton moins long qui sert de bras, puis on revêt de neige ce prétendu squelette ; une grosse boule fait la tête, de la neige bien plaquée forme le corps ; puis on s'amuse à renverser ce que l'on vient de construire à coups multipliés de boules de neige, qui souvent, au lieu d'ébranler le colosse, ne servent qu'à le grossir.

FIN.

TABLE DES MATIÈRES.

PREMIÈRE PARTIE.

JEUX DE JARDINS.

CHAPITRE I.

RONDES.

CHAPITRE II.

JARDIN.

CHAPITRE III.

JARDIN.

CHAPITRE IV.

JARDIN.

CHAPITRE V.

DEUXIÈME PARTIE.

JEUX DE SALON.

CHAPITRE VI.

JEUX-GAGES.

CHAPITRE VII.

SALON.

CHAPITRE VIII.

SALON.

CHAPITRE IX.

SALON.

CHAPITRE X.

SALON.

CHAPITRE XI.

SALON.

TROISIÈME PARTIE.

CHAPITRE XII.

SALON.

CHAPITRE XIII.

PÉNITENCES.

APPENDICE.

JEUX D'ENFANTS.

JEUX DE LA PREMIÈRE ENFANCE.

BAR-SUR-SEINE. — IMP. DE SAILLARD.

ENCYCLOPÉDIE-RORET.

COLLECTION DES MANUELS-RORET

FORMANT UNE

ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES ET DES ARTS,

FORMAT IN-18;

Par une réunion de Savans et de Praticiens;

MESSIEURS

AMOROS, ARSENNE, BIOT, BIRET, BISTON, BOISDUVAL, BOITARD, BOSC, BOUTEREAU, BOYARD, CAHEN, CHAUSSIER, CHEVRIER, CHORON, CONSTANTIN, DE GAYFFIER, DE LAFAGE, P. DESORMEAUX, DUBOIS, DUJARDIN, FRANCŒUR, GIQUEL, HERVÉ, HUOT, JANVIER, JULIA-FONTENELLE, JULIEN, LACROIX, LANDRIN, LAUNAY, LEBRUY, Sébastien LENORMAND, LESSON, LORIOL, MATTER, MINÉ, MULLER, NICARD, NOEL, Jules PAUTET, RANG, RENDU, RICHARD, RIFFAULT, SCRIBE, TARBÉ, TERQUEM, THIÉBAUT DE BERNEAUD, THILLAYE, TOUSSAINT, TREMERY, TRUY, VAUQUELIN, VERDIER, VERGNAUD, YVART, etc.

Tous les Traités se vendent séparément, 300 volumes environ sont en vente ; pour recevoir franc de port chacun d'eux, il faut ajouter 50 centimes. Tous les ouvrages qui ne portent pas au bas du titre *à la Librairie Encyclopédique de Roret* n'appartiennent pas à la *Collection de Manuels-Roret*, qui a eu des imitateurs et des contrefacteurs (M. Ferd. *Ardant*, gérant de la maison *Martial Ardant frères*, à Paris, et M. *Renault* ont été condamnés comme tels.)

Cette Collection étant une entreprise toute philantropique, les personnes qui auraient quelque chose à nous faire parvenir dans l'intérêt des sciences et des arts, sont priées de l'envoyer franc de port à l'adresse de M. le *Directeur de l'Encyclopédie-Roret, format in-18*, chez M. RORET, libraire, rue Hautefeuille, n. 10 *bis*, à Paris.

